Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

09/18 · Ausgabe 257 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

SONDERBEILAGE:
GAMESCOM-GUIDE 2018

THE LEGEND OF ZELDA

Die 25 unvergesslichsten Zelda-Momente

+ Erwartungen an den nächsten Teil

Auf 10 Seiten

WARIOWARE GOLD

Verrückte Minispiel-Sause im Test für 3DS

powered by PowerPoint Energy Drink · Bethesda · ICY BOX · WARGAMING.NET LET'S BATTLE

KOSTENLOSE 16-seitige Leseprobe am Stand!*

22.-25. August 2018

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

PC Games – Wissen, was gespielt wird
play4 – Meistverkauftes PlayStation-Magazin Deutschlands – www.play4er.de
PC Games MMORE
PC Games Hardware – DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
GAMES AKTUELL
N-ZONE

Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 6, B051

und macht es euch gemütlich!

Unsere treuen Abonnenten dürfen sich auf ein nettes Geschenk freuen. Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goodie!*

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by PowerPoint Energy Drink · Bethesda · ICY BOX · WARGAMING.NET LET'S BATTLE

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die inzwischen über 30 Jahre umspannende *Zelda*-Historie ist von unzähligen unvergesslichen, atemberaubenden, emotionalen, überraschenden und verrückten Momenten geprägt. Außerdem kamen mit dem genialen *Breath of the Wild* letztes Jahr noch reichlich neue hinzu. Da ist es gar nicht so leicht, sich auf die 25 wichtigsten Ereignisse dieser reichhaltigen Geschichte festzulegen. Wir haben das in unserer großen Titelstory dennoch versucht und nehmen euch mit auf eine Reise durch die Epochen der *Zelda*-Historie. Außerdem verraten wir direkt im Anschluss, was wir von Links nächstem Abenteuer erwarten und was es noch besser machen sollte als *Breath of the Wild*. Im Vorschau-Bereich geht es diesmal wild zur Sache, denn in *Warframe* erwartet euch futuristische Online-Balleraction, während *Grip* adrenalingeladene Hochgeschwindigkeitsrennen auf der Switch verspricht.

Im Test-Bereich tummeln sich auch diesmal wieder viele Spiele. Gleich doppelt frohlocken können Rollenspiel-Fans, denn mit *Ys 8: Lacrimosa of Dana* und *Hand of Fate 2* haben es gleich zwei potente und zugleich sehr verschiedene Genrevertreter auf die Switch geschafft. Außerdem erfahrt ihr, wieso *The Banner Saga 3* ein würdiger Abschluss für die Taktikspiel-Trilogie ist, warum *All-Star Fruit Racing* dem Platzhirsch *Mario Kart 8 Deluxe* nicht den Rang im Run-Racer-Genre abläuft, was das Rogue-like-Spiel *Dead Cells* so draufhat und wieso *Runbow* auch auf der Switch für spaßige Mehrspieler-Abende sorgt. Mit *Warioware Gold* versorgt Nintendo zudem mal wieder die 3DS-Spieler. Wie sich Warios verrückte Microgame-Sammlung schlägt, verrät unser ausführlicher Test.

Besonderes Augenmerk möchten wir auf unsere achtseitige Reportage richten, in der wir den Fragen nachgehen, ob der E-Sport auf der Switch ein Wachstumsmarkt oder ein Nischenthema ist und wie sich Nintendos Haltung zum E-Sport im Allgemeinen im Verlauf der Zeit gewandelt hat. Auf jeden Fall einen Blick wert sind auch unsere Tipps für *Fortnite*, mit denen ihr eure Überlebenschancen im 100-Spieler-Shootout deutlich steigert. Und für Retro-Liebhaber haben wir ein Feature zu *Pokémon Snap* auf dem N64 in petto.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

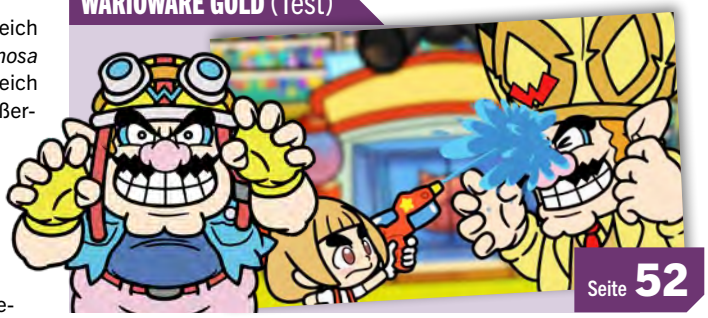
euer N-ZONE-Team!

DIE 25 PRÄGENDSTEN ZELDA-MOMENTE (Special)

Seite 12

Wir spielen die 25 unvergesslichsten Augenblicke der *Zelda*-Historie durch.

WARIOWARE GOLD (Test)



Seite 52

Steht *Warioware* immer noch für spaßige Minispiele mit viel Humor?

E-SPORT AUF NINTENDO SWITCH (Reportage)

Seite 64

War die Switch der Startschuss für Nintendo, den E-Sport ernst zu nehmen?

ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats**
  37 – das war die Spitzentemperatur bei uns in Fürth in den durchgehend heißen Wochen dieser Heftabgabe. Je nachdem, welchen Wetterdienst man konsultierte, kletterten die Temperaturen sogar noch höher. Zum Glück sind unsere Redaktionsräume klimatisiert, sonst hätten wir uns mit ähnlichen Umgebungstemperaturen konfrontiert gesehen wie Mario in den Wüstengebieten seiner zahlreichen Abenteuer.
- **Die ruhige Phase**
  Wusstet ihr, dass in den neun bis zehn Wochen zwischen der E3 und der Gamescom für gewöhnlich am wenigsten große Spieleankündigungen stattfinden? Der Hintergrund ist eigentlich ziemlich logisch, da die Messen so kurz nacheinander folgen, sparen sich die Entwickler und Hersteller ihre Neuigkeiten lieber für eine der Messen auf. Manche Studios – speziell kleinere – nutzen diesen Umstand jedoch für sich und drehen den Spieß um: Denn wer in dieser eher ruhigeren Zeit etwas ankündigt, hat natürlich die Aufmerksamkeit für sich.

DAS TEAM

HEFTINHALT 09/2018

12

SPECIAL | THE LEGEND OF ZELDA: DIE 25 PRÄGENDSTEN MOMENTE DER SERIEN-GESCHICHTE

LUKAS

Die *Zelda*-Reihe blickt auf eine reiche Historie zurück, gespickt mit vielen grandiosen Momenten. Das sind die 25 wichtigsten.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 22

Switch

Grip 26
Warframe 24

TEST

Meinungsmache 30
Termine 32
Top-Spiele 54
Wertungen & Team 28

Switch

All-Star Fruit Racing 44
Bomb Chicken (eShop) 74
Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans (eShop) 48
Dead Cells 42
Hand of Fate 2 (eShop) 37
Heroki (eShop) 77
Holy Potatoes! A Weapon Shop?! (eShop) 73
Hungry Shark World (eShop) 76
Mega Man X Legacy Collection 1 (eShop) 48
Mega Man X Legacy Collection 2 (eShop) 49
Runbow 46
Semblance (eShop) 75
The Banner Saga 3 (eShop) 40
The Lion's Song (eShop) 72
Ys 8: Lacrimosa of Dana 34

3DS

Warioware Gold 52

REPORTAGE & SPECIAL

The Legend of Zelda: Die 25 prägendsten Momente der Serien-Geschichte 12
E-Sport auf Nintendo Switch: Wachstumsmarkt oder Nischenthema? 64
The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Das wünschen wir uns vom Nachfolger .. 20

ONLINE

Nintendo eShop 72

RETRO

N-ZONE Zeitreise 82
Pokémon Snap 78

SERVICE

Die 10 besten Tipps für Fortnite: Battle Royale 84

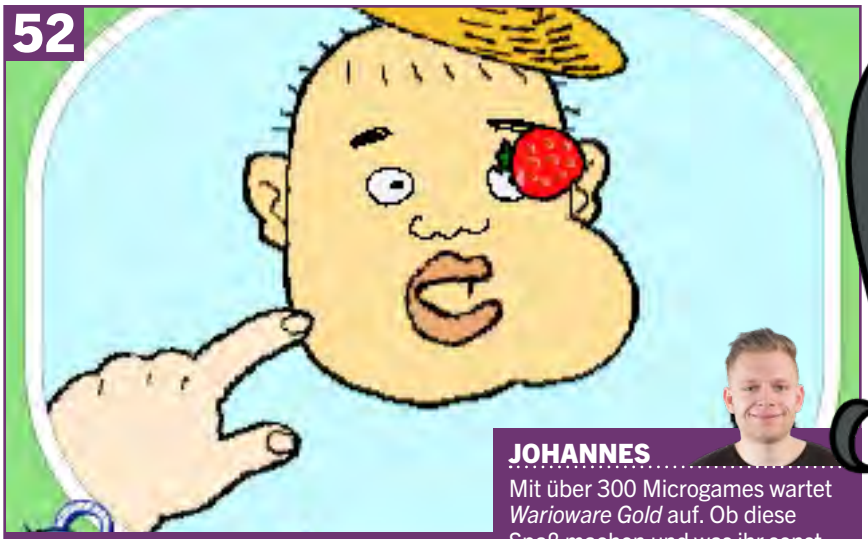
COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Kolumne 96

52



JOHANNES

Mit über 300 Microgames wartet *Warioware Gold* auf. Ob diese Spaß machen und was ihr sonst wissen solltet, klären wir im Test.

TEST | WARIOWARE

78

KATHARINA

Ableger-Spiele gab es schon reichlich in der *Pokémon*-Historie. *Pokémon Snap* zählt zu den ungewöhnlicheren.

RETRO | POKÉMON SNAP

84

VIKTOR

Seit der Veröffentlichung Mitte Juni erfreut sich *Fortnite* auch auf Switch vieler Spieler. Mit unseren Tipps steigert ihr eure Chancen!

SERVICE | DIE 10 BESTEN TIPPS FÜR FORTNITE: BATTLE ROYALE

Alle Titel der Ausgabe

All-Star Fruit Racing, Test 44
Bomb Chicken, Online 74
Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans, Test 48
Dead Cells, Test 42
Fortnite: Battle Royale, Service 84
Grip, Vorschau 26
Hand of Fate 2, Test 37
Heroki, Online 77
Holy Potatoes! A Weapon Shop?!, Online 73
Hungry Shark World, Online 76
Mario Kart 8 Deluxe, Start 08
Mega Man X Legacy Collection 1, Test 48
Mega Man X Legacy Collection 2, Test 49
Pokémon Go, Start 10
Pokémon Snap, Retro 78
Runbow, Test 46
Semblance, Online 75
Shaq Fu: A Legend Reborn, Start 07
The Banner Saga 3, Test 40
The Legend of Zelda, Special 13
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Special 19
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Special 13
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Special 19/20
The Legend of Zelda: Link's Awakening, Special 14
The Legend of Zelda: Majora's Mask, Special 15
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Special 14
The Legend of Zelda: Oracle of Ages/
Oracle of Seasons, Special 16
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Special 18
The Legend of Zelda: The Four Swords, Special 16
The Legend of Zelda: The Wind Waker, Special 16
The Legend of Zelda: Twilight Princess, Special 17
The Lion's Song, Online 72
Warframe, Vorschau 24
Warioware Gold, Test 52
Yooka-Laylee, Start 08
Ys 8: Lacrimosa of Dana, Test 34
Zelda 2: The Adventure of Link, Special 13

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

FRISCHE ZAHLEN
NEUER QUARTALSBERICHT VON NINTENDO

Biz Nintendo legt zum wiederholten Mal sehr zufriedenstellende Geschäftszahlen vor.

Alle drei Monate veröffentlicht Nintendo einen Bericht zu den Geschäftszahlen des vergangenen Quartals, so auch wieder diesmal. Der neueste Bericht umfasst die Monate April bis Juni 2018. In diesem Zeitraum erzielte das Unternehmen einen Nettoumsatz von 168,157 Mrd. Yen (1,29 Mrd. Euro), eine Steigerung um 9,1 Prozent gegenüber dem Vorjahresquartal. Das Betriebsergebnis betrug 30,535 Mrd. Yen (234 Mio. Euro), hier liegt die Steigerung bei stolzen 88,4 Prozent zum Vorjahresquartal.

Größte Triebkraft der guten Zahlen ist die Switch. Die Hybrid-Konsole ging von April bis Juni 2018 insgesamt 1,88 Mio. Mal über die Ladentheke (Vorjahresvergleich: 1,97 Mio.), insgesamt wurde die Konsole seit Release nun 19,67 Mio. Mal verkauft. Im laufenden Fiskaljahr will Nintendo insgesamt rund 20 Mio. Einheiten der Switch verkaufen. Auf die verschiedenen Märkte aufgeteilt wurde die Switch in Japan 0,5 Mio., in Amerika 0,67 Mio. und im Rest der Welt 0,7 Mio. Mal verkauft. Die mittlerweile fast 1.000 verfügbaren Spiele für die Switch sorgten im vergangenen Quartal für einen Absatz von weltweit 17,96 Mio. Titeln, seit Konsolen-Release sind es 86,93 Mio. Die Steigerung zum Vorjahresquartal beträgt enorme 120,8 Prozent. Japan verzeichnet 2,95 Mio. Software-Verkäufe, Amerika 8,37 Mio. und der Rest der Welt 6,65 Mio. Die bis dato zehn bestverkauften Switch-Spiele von Nintendo sind: *Super Mario Odyssey* (11,17 Mio.), *Mario Kart 8 Deluxe* (10,35 Mio.), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (9,32 Mio.), *Splatoon 2* (6,76 Mio.), *1-2-Switch* (2,45 Mio.), *ARMS* (2,01 Mio.), *Kirby Star Allies* (1,89 Mio.), *Xenoblade Chronicles 2* (1,42 Mio.), *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (1,40 Mio.) und *Mario Tennis Aces* (1,38 Mio.). *Nintendo Labo*-Sets wurden insgesamt 1,39 Mio. Mal verkauft.

Der 3DS ging im vergangenen Quartal 0,73 Mio. Mal in den Verkauf, damit kommt er auf 72,89 Mio. Verkäufe seit Release 2011. Im aktuellen Fiskaljahr sollen nach Nintendos Plänen insgesamt 4 Mio. Einheiten der Handheld-Konsole über die Ladentheke gehen. Das NES Mini wurde im Juni 2018 nach dem Re-Release 1,26 Mio. Mal verkauft. Interessant sind zudem Zahlen zur Mitarbeiterstruktur aus dem Fiskaljahresbericht. So arbeiteten zum Stand 31. März 2018 5.501 Menschen für Nintendo, eine deutliche Steigerung zu weltweit 5.166 Mitarbeitern am 31. März 2017, also genau ein Jahr zuvor. Nach Regionen aufgeteilt sehen die Zahlen folgendermaßen aus: 2.191 Mitarbeiter im Heimatland Japan, davon 1.797 Männer und 394 Frauen, was eine Frauenquote von rund 18 Prozent ergibt. In Europa hat Nintendo 793 Angestellte, davon 527 Männer sowie 266 Frauen. Hier liegt der Frauenanteil bei 33,5 Prozent. In den USA beschäftigt Big N 1.126 Mitarbeiter, davon 734 Männer und 392 Frauen. Hier liegt der Frauenanteil mit 34,8 Prozent am höchsten.

BIG N
VERKLAGT ROM-WEBSITES

Biz Die Japaner gehen rechtlich gegen zwei Website-Betreiber vor.

Illegal erstellte und im Internet angebotene ROMs von Videospielen sind Nintendo schon lange ein Dorn im Auge, immer wieder geht das japanische Unternehmen rechtlich gegen die Betreiber entsprechender Websites vor. So nun erneut: Nintendo reichte vor kurzem Klage gegen die ROM-Seiten LoveROMS.com sowie LoveRETRO.com ein. Big N fordert 150.000 US-Dollar Schadensersatz pro angebotenem Nintendo-Spiel und 2 Mio. US-Dollar Schadensersatz für jede begangene Markenrechtsverletzung. Außerdem will Nintendo von den Seiten-Betreibern die Quellen der ROMs erfahren. LoveROMS.com hat als Reaktion auf die Klage bereits alle Nintendo-Titel aus dem Angebot gestrichen und LoveRETRO.com ist sogar bereits komplett offline gegangen.

NINTENDO
ZUFRIEDEN MIT LABO

Switch Die interaktiven Sets kann man nur schwerlich mit klassischen Games vergleichen.

Mit *Nintendo Labo* veröffentlichte Big N im April eine neue Sparte interaktiver Bastel-Spiele, die sich nur schwer mit klassischen Videospielen in einen Topf werfen lässt. Das zeigt sich auch an den Verkaufs- und Marketing-Mechanismen, wie der ehemalige Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima vor kurzem auf einem Investorentreffen verriet. So seien die bisherigen Verkaufszahlen zwar hinter den Erwartungen der Investoren geblieben, Nintendo sei intern aber sehr zufrieden. Bei *Labo* handele es sich eben nicht um klassische Videospiele, die vor allem direkt nach Release oft verkauft werden, sondern um ein eher langfristiges Angebot. So sollten vor allem Eltern ihren Kindern *Labo* kaufen, wenn es einen Anlass wie Geburtstag oder Weihnachten gibt.

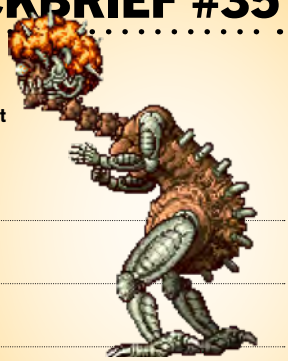
DLC MIT MERKEL IN
SHAQ FU

Switch Ein äußerst ungewöhnlicher Zusatzinhalt könnte seinen Weg auf die Switch finden.

Bereits im vergangenen Juni erschien mit *Shaq Fu: A Legend Reborn* ein ungewöhnliches Kampfspiel für die Nintendo Switch. Noch ungewöhnlicher ist der erste DLC für Käufer der Handelsversion mit Barack Obama in der Hauptrolle, der ebenfalls bereits veröffentlicht wurde. Nun stellte der Hersteller Wired Productions einen weiteren DLC in Aussicht, bei dem niemand geringeres als die deutsche Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel die Hauptrolle übernehmen soll. Entwickelt wird der Zusatzinhalt mit der Kanzlerin aber nur unter einer Bedingung: Die Handelsversion des Hauptspiels muss 100.000 Mal verkauft werden. Sobald das Ziel erreicht ist, will der Hersteller den DLC namens *Merkel Fu* in Auftrag geben.

N-ZONE-STECKBRIEF #35

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.



NAME:
Mother Brain

ERSTER AUFTRITT:
Metroid (1988)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Metroid: Other M (2010)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Obwohl Mother Brain kein Geschlecht hat, wurde ihre Persönlichkeit weiblich programmiert. Ihre Augen sind je nach Situation rot, weiß oder orange.

KURZBIOGRAFIE:
Mother Brain ist die Anführerin der Weltraumpiraten und wurde von den Chozo geschaffen, um als Zentralcomputer des Ökosystems des Planeten Zebes zu dienen. Ihr Aussehen ist dem einer Aurora-Einheit (ein Computer der Galaktischen Föderation) leicht ähnlich. Im Serien-Ableger *Super Metroid* für das SNES besitzt Mother Brain einen Körper, mit dem sie im Kampf mit Samus Aran agiert. In diesem Zustand verfügt sie über Bomben, Feuer, kleine Laserstrahlen und einen extrem effektiven Regenbogenstrahl, den Samus nur überlebt, weil ihr ein Baby-Metroid im Kampf zur Hilfe eilt.

TRIVIA:
Die Persönlichkeit von Mother Brain wird in den Metroid-Spielen nicht ersichtlich, dafür aber in den Mangas. Dort wird sie als extrem kontrollsüchtig dargestellt, sich selbst betrachtet sie in den Mangas als perfekt und fehlerlos. Außerdem ist sie neidisch auf Samus Aran.

NEUE INHALTE FÜR MARIO KART

Switch Wider allgemeinem Erwarten gibt's doch noch Inhaltsupdates für das Big-N-Rennspiel.

Mario Kart 8 Deluxe ist nicht nur das bis dato zweiterfolgreichste Switch-Spiel, sondern auch eine erweiterte Fassung des ursprünglich für die Wii U erschienenen Rennspiels und als solche eher weniger ein Kandidat für weitere Inhalts-Updates oder gar DLCs. Ersteres hat das Spiel aber nun vor kurzem erhalten: Nachdem bereits mit Version 1.5.0. die Unterstützung von *Nintendo Labo* zu *Mario Kart 8 Deluxe* hinzugefügt wurde, erschienen mit Version 1.6.0. unter anderem neue Inhalte. Dazu gehören ein alternatives Kostüm für Link, das aus *Zelda: Breath of the Wild* stammt sowie das Motorrad Eponator Zero, der Reifentyp Antik und das Parasegel als Gleiter. Das Update ist kostenlos für die Switch erhältlich.

YOOKA-LAYLEE
DAS IST DER N64-MODUS

Switch Playtonic Games gewährt einen ersten Eindruck vom kommenden Modi-Update.

Ende der 1990er Jahre gehörten viele 3D-Platformer auf der damals aktuellen Nintendo-Konsole Nintendo 64 zu den beliebtesten Spielen weit und breit: *Super Mario 64*, *Donkey Kong 64*, *Banjo-Kazooie*, um nur einige Beispiele zu nennen. Letzteres wurde vom Indie-Entwickler Playtonic Games in der neueren Zeit mit dem geistigen Nachfolger *Yooka-Laylee* bedacht, die Switch-Version erschien mit einiger Verzögerung 2017. Vor kurzem meldete sich der Entwickler nun mit einem Update zum kommenden 64-Bit-Modus des Spiels, der die Herzen der Retro-Fans höher schlagen lassen soll. Auf dem Bild könnt ihr den Modus in Aktion sehen und euch einen ersten Eindruck verschaffen, was euch in Zukunft erwartet.

WWE 2K19
KOMMT NICHT FÜR SWITCH

Switch 2K Sports möchte sich auf die Versionen für andere Plattformen konzentrieren.

Schon seit vielen Jahren stellt die WWE-Spieleserie von Take Two Interactive die Speerspitze der Wrestling-Spiele dar. Nach einigen Jahren Abwesenheit kehrte mit *WWE 2K18* die Serie wieder zurück auf eine Nintendo-Konsole. Leider hat das Spiel auf der Switch mit massiven technischen Problemen wie starken Rucklern, extremen Framerate-Einbrüchen, Bugs und verdammt langen Ladezeiten zu kämpfen, was *WWE 2K18* teilweise unspielbar macht und von der N-ZONE in Ausgabe 02/2018 daher mit einer fatalen 33er-Wertung geahndet wurde. Nun ließ 2K Sports verlautbaren, dass der nächste Ableger *WWE 2K19* nicht für die Switch erscheinen wird, sondern wie früher nur für die Konkurrenz-Plattformen, da man die „bestmögliche Spielerfahrung" kreieren möchte.

NEUE INFOS ZUM PIKACHU-FILM

Film Es gibt einen neuen Vertriebs-Partner und ein Startdatum für deutsche Kinos.

Bereits vor einigen Monaten erschien mit *Meisterdetektiv Pikachu* ein außergewöhnliches Detektiv-Adventure, das nicht nur in der N-ZONE eine gute 77er-Wertung einheimste, sondern auch eine filmische Umsetzung erhält, die derzeit produziert wird. Den Vertrieb sollte ursprünglich Universal Studios übernehmen, diese Aufgabe wird nun aber Warner Bros. zuteil. Die Online-Filmdatenbank IMDb listet mittlerweile auch einen Starttermin für *Meisterdetektiv Pikachu* in den deutschen Kinos: Angeblich soll es hierzulande am 09. Mai 2019 soweit sein. Der aus Filmen wie *Deadpool* bekannte Schauspieler Ryan Reynolds übernimmt im Film die Vertonung des Protagonisten Detektiv Pikachu.

SWITCH IN DER TÜRKEI

Switch Konsole, Spiele und Zubehör gibt's nun auch in der Türkei zu kaufen.

Für einige Jahre war Nintendo nun nicht in der Türkei mit den eigenen Produkten vertreten, weil der ehemalige Vertriebspartner den türkischen Markt aufgrund der finanziellen Situation vor Ort verließ. Mit CD Media hat Big N nun aber einen neuen Partner gefunden, um die Switch sowie Spiele und Zubehör in der Türkei zu vermarkten. Der neue Nintendo-Präsident Shuntaro Furukawa kündigte bereits vor einiger Zeit an, die Switch in neuen Märkten anbieten zu wollen, die Veröffentlichung der Konsole in der Türkei passt daher in diese erweiterte Strategie. Allerdings ist die Hybrid-Konsole dort nach aktuellem Wechselkurs umgerechnet deutlich teurer: Rund 420 Euro werden für die Switch fällig. *Super Mario Odyssey* kostet beispielsweise etwa 67 Euro.

SONDERPREIS FÜR SUPER MARIO ODYSSEY

Switch Für mehr als eine halbe Million Verkäufe in Deutschland gab's einen speziellen Award.

Der Verband der deutschen Games-Branche (game) vergibt in Zusammenarbeit mit dem Marktforschungsunternehmen GfK Entertainment regelmäßig die Game Sales Awards für Videospiele, die eine bestimmte Verkaufsmarke in Deutschland geknackt haben. Vor kurzem erhielt Nintendo für *Super Mario Odyssey* einen solchen Award als Sonderpreis, weil das neueste Abenteuer des bierbäuchigen sportlichen Allrounders hierzulande bereits über 500.000 Mal verkauft wurde, angesichts der Veröffentlichung vor nicht einmal einem Jahr eine äußerst gute Zahl. Neben *Super Mario Odyssey* erhielt auch *FIFA 18* einen Sonderpreis für über 2 Millionen verkaufte Einheiten sowie *NieR: Automata* für über 100.000 Verkäufe, jeweils plattformübergreifend.

HAL-PRÄSIDENT ÜBER SATORU IWATA

Biz In einem Interview erzählt der Präsident von HAL Laboratory von seiner Freundschaft mit Iwata.

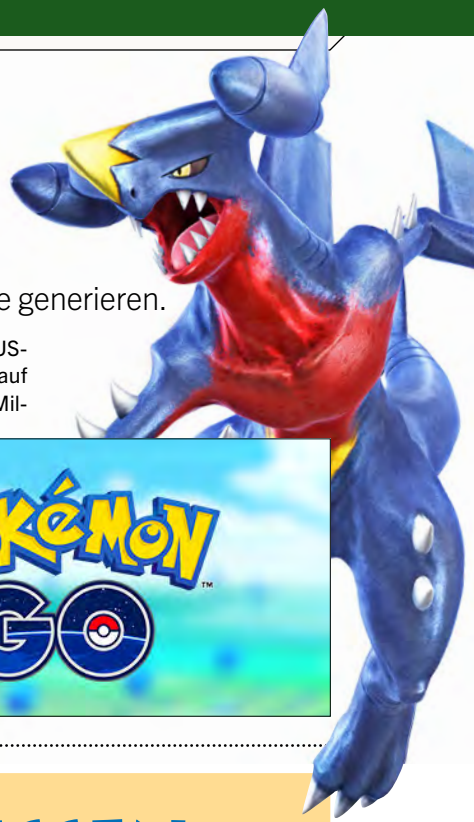
Am 11. Juli 2018 jährte sich der Todestag des ehemaligen Nintendo-Präsidenten Satoru Iwata bereits zum dritten Mal. Iwata ist bis heute eine äußerst geschätzte Persönlichkeit der Spielewelt, wie in einem kürzlichen Forbes-Interview mit dem Präsidenten von HAL Laboratory Satoshi Mitsuhara erneut deutlich wurde. Er habe Iwata stets für seine Ehrlichkeit geschätzt, so Mitsuhara. Iwata sei am Arbeitsplatz stets aufrichtig und äußerst fleißig gewesen. Im Interview verriet der HAL-Präsident außerdem, dass er und Iwata oft zusammen nach der Arbeit Essen gingen und danach in einer Spielhalle *Daytona USA* spielten, als sie gerade zusammen an *Earthbound* arbeiteten. Das gesamte Interview findet ihr unter goo.gl/YYpfGv.

NEUER POKÉMON-FILM KOMMT ZU UNS

Film Voraussichtlich Ende des Jahres flimmert der neue Streifen über deutsche Leinwände.

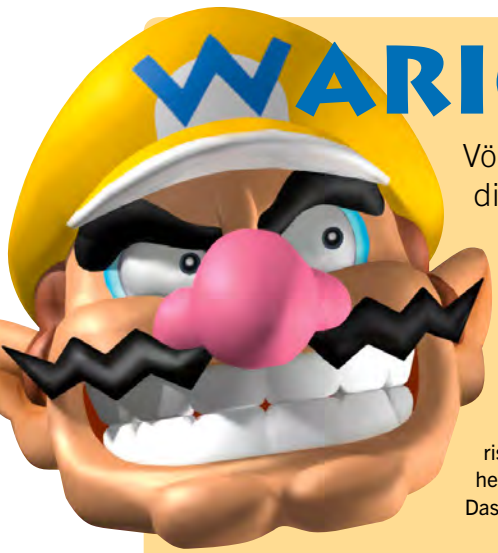
Bereits im Juli startete der neueste Pokémon-Animefilm in japanischen Kinos, die Ankündigung für den Westen ließ lange auf sich warten. Nun ist es aber offiziell: Unter dem Namen *Pokémon – Der Film: Die Macht in uns* kommt der neueste Taschenmonster-Spielfilm auch hierzulande in die Kinos. Wann es genau losgeht, ist aktuell noch unklar, in den USA startet der Film allerdings Ende November 2018, möglicherweise in Deutschland also ebenso. *Pokémon – Der Film: Die Macht in uns* wird nicht in sämtlichen Kinos zu sehen sein, sondern nur an ausgewählten Orten. Im Film kommen Ash und Pikachu mit einer Gruppe neuer Figuren zusammen, unter anderem einer jungen Sportlerin, die ihre Laufschuhe an den Nagel hängen möchte.

INTERESSANTE ZAHLEN ZU POKÉMON GO



Mobile Das erfolgreiche Mobilspiel konnte bis dato beeindruckende Umsätze generieren.

Ein Phänomen ging vor mittlerweile über zwei Jahren um die Welt: *Pokémon Go*. Der Überraschungshit brach 2016 alle Rekorde und mauserte sich binnen kürzester Zeit zum größten Gaming-Hype seit Ewigkeiten. Doch hat sich das auch finanziell für Entwickler Niantic, Anteilseigner Google sowie *Pokémon*-Schirmherr Nintendo ausgezahlt? Dieser Frage ging der Marktforschungs-Blog Sensor Tower nach und wertete einige Daten zum Mobilspiel aus. Laut der Einschätzung des Blogs hat das Spiel bis Anfang Juli 2018, also in den ersten beiden Jahren nach Release, etwa 1,8 Milliarden US-Dollar Umsatz generiert. Aktuell geben Spieler weltweit täglich rund 2 Millionen US-Dollar in *Pokémon Go* aus. Von den bis Juli 2018 generierten 1,8 Milliarden US-Dollar Umsatz entfallen 607 Millionen US-Dollar auf die USA, 500 Millionen US-Dollar auf Japan, 96 Millionen US-Dollar auf Deutschland sowie 77 Millionen US-Dollar auf Großbritannien und 48 Millionen US-Dollar auf Taiwan. 58 Prozent der Umsätze wurden im Google Play Store erzielt, 42 Prozent folglich im App Store.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1141: Mute City dürfte der ikonischste Schauplatz der *F-Zero*-Reihe sein. Sowohl die Strecke ist kultig als auch der dazugehörige Soundtrack. Jedoch hieß die futuristische Stadt in der Vergangenheit noch Mutant City. Warum? Das weiß man nicht wirklich.

1142: Der außerirdische Rennveteran Pico aus dem *F-Zero*-Franchise wird im ersten Teil der Serie noch als 34 Jahre alt bezeichnet. Im Nachfolger *F-Zero X* wird ein Alter von 124 Jahren angegeben. Ein sehr deutlicher Unterschied, oder?

1143: 200 Jahre, bevor der F-Zero Grand Prix gegründet wurde, gab es einen Vorgänger namens F-Max. Woher man das weiß? Man erfährt es aus dem Profil des F-Zero-Fahrers The Skull, der unsterblich ist und in den damaligen Rennen einer der besten Fahrer war.

1144: Ein Markenzeichen der *Mario Kart*-Serie stellt der Rainbow Boulevard oder auch die Regenbogenstrecke dar. *F-Zero X* bediente sich damals der Formel und hat seine eigene Version der Strecke. In der Japan-exklusiven Erweiterung für das 64DD-Laufwerk namens *F-Zero Expansion Kit* kann man sogar eine Rock-Version der berühmten Musik aus *Mario Kart 64* hören.

1145: Am 25. März 1992 erschien ausschließlich in Japan ein Jazz-Album mit zwölf neu arrangierten Melodien aus *F-Zero*. Die originalen Melodien wurden von Naoto Ishida und Yumiko Kanki komponiert, die neuen Versionen von Robert Hill und Michiko Hill.

1146: *Donkey Kong Country* für den Game Boy Advance bietet eine Eröffnungssequenz, die die Story der geklauten Bananen erzählt. Diese Sequenz sollte in ähnlicher Form ursprünglich schon im SNES-Original gezeigt werden, jedoch entschied man sich damals, die Geschichte stattdessen nur in der Spieleanleitung zu erzählen.

1147: In *Hey! Pikmin* könnt ihr das knallgelbe Game-Boy-Modul von *Donkey Kong Land* finden und von den Pikmin bergen lassen. Captain Olimar bezieht sich auf das Artwork des Spiels und nennt sein Fundstück „Teamwork-Kurs“, da ihm der Zusammenhalt von Donkey Kong und Diddy Kong sofort auffällt.

1148: Die ursprüngliche Idee hinter den tierischen Helfern aus *Donkey Kong Country* war nicht, wie im fertigen Spiel, einfach auf die Kiste zu springen, in der sich die Helfer befinden. Stattdessen hätte man passende Schlüssel im Level entdecken müssen, um den tierischen Begleiter zu befreien. Die Idee wurde jedoch nie umgesetzt.

1149: Winky der Frosch, einer der tierischen Begleiter aus dem ersten *Donkey Kong Country*, hat leider nur im eben genannten Titel einen Auftritt als Reittier. Jedoch ist er auch im Nachfolger Diddy´s Kong Quest vorzufinden. Hier kann man den Hüpfer im Hintergrund bei Cranky erkennen, jedoch ziemlich leblos. Handelt es sich dabei etwa nur um eine Statue?

1150: Diddy Kongs Design mit rotem Cappy und passendem Shirt sollte ihn von den Dschungellandschaften in *Donkey Kong Country* farblich abheben und ihn dadurch besser sichtbar machen. Als Inspiration dieser Designentscheidung dienten zudem Werbeclips zur Tee-Marke „Brooke Bond PG Tips“, in denen Schimpansen in unterschiedlicher Menschenkleidung zu sehen sind.

MOBILE GAMES CHECK

powered by honor

Promo An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion Apps.

LIVE STREAM
NÄCHSTE TERMINE
25.07./29.08.
AUF PC-GAMES-FACEBOOK

ANZEIGE

SUBWAY SURFERS

Rennen um die Welt

Subway Surfers gehört sozusagen zu den Klassikern unter den Smartphone-Spielen. Der kostenlose Endlos-Runner hat zwar mittlerweile ein paar Jahre auf dem Buckel, wechselt aber die Spielwelt durch regelmäßige Updates immer wieder. Die Kulissen des Spiels sind dabei verschiedene Großstädte aus aller Welt. Das Ziel von *Subway Surfers* ist, einen möglichst guten Highscore zu erzielen, indem ihr so weit wie möglich rennt, ohne an einem der vielen unbeweglichen oder auch beweglichen Hindernisse wie Zügen hängen zu bleiben. Spezielle Fähigkeiten helfen dabei, diese könnt ihr mit Münzen verbessern. Außerdem gibt's verschiedene Spielfiguren zu kaufen, teilweise für Echtgeld. Außerdem: regelmäßige Herausforderungen als Motivation.

Genre:	Arcade
Entwickler:	Kiloo
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

MEKORAMA

Wow! So knuffig!

Die meisten unter euch kennen sicher das super knuffige und spaßige *Captain Toad: Treasure Tracker* für Wii U, 3DS und Nintendo Switch. *Mekorama* folgt diesem Prinzip und vereinfacht es etwas, damit es auf einem Touchscreen spielbar ist. Ihr bewegt einen kleinen Roboter durch zahlreiche, in sich geschlossene und quadratische Levels. Dabei müsst ihr die verschiedensten Rätsel lösen, um den süßen Blechhaufen ans Ziel zu bringen. Springen oder Ähnliches kann der Roboter nicht, also müsst ihr ihm durch kluges Überlegen einen Weg durch die Levels bahnen. Das Spiel funktioniert wunderbar auf smarten Geräten und macht richtig Spaß – neben der schicken und ansprechenden Grafik werdet ihr auch den kleinen Blechmann sicher schnell in euer Herz schließen.

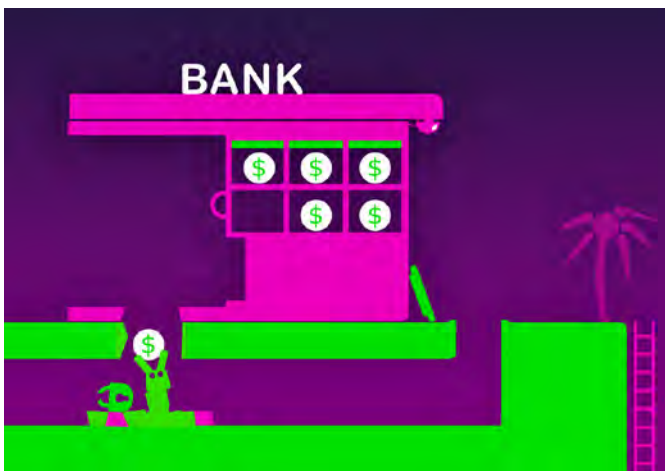
Genre:	Geschicklichkeitsspiel
Entwickler:	Martin Magni
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★★

EASY JOE WORLD

Ein Häschen auf Abenteuern

Das Leben als Hase ist schon in der Realität nicht leicht. Noch schwieriger wird es, wenn ihr ein grünes Häschen in einem Videospiel seid. Als rebellischer Hase Joe schlagt ihr euch durch unzählige Mini-Levels, dabei richtet ihr allerlei Chaos an. Das Spiel ist simpel aufgebaut: Habt ihr jeden Level einmal erfolgreich absolviert, könnt ihr in der Übersicht direkt einzeln darauf zugreifen. Startet ihr *Easy Joe World*, durchlauft ihr ohne Unterbrechung in zufälliger Reihenfolge die verschiedenen Mini-Levels. Sterben könnt ihr dabei nicht. Solltet ihr bei einem zeitabhängigen Rätsel einmal zu langsam reagieren, startet der Level einfach neu. Auf eurem ununterbrochenen Streifzug durch die Levels der zweifarbigen Welt warten zahlreiche Rätsel darauf, von euch gelöst zu werden. Dazu gehören verschiedenste Aufgaben wie ein Bankraub oder die Flucht vor anderen, euch nicht wohlgesonnen Spielfiguren. *Easy Joe World* eignet sich perfekt für die schnelle Runde zwischendurch.

Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	Spil Games
Plattform:	Android
Preis:	Free2Play
WERTUNG	★★★★☆

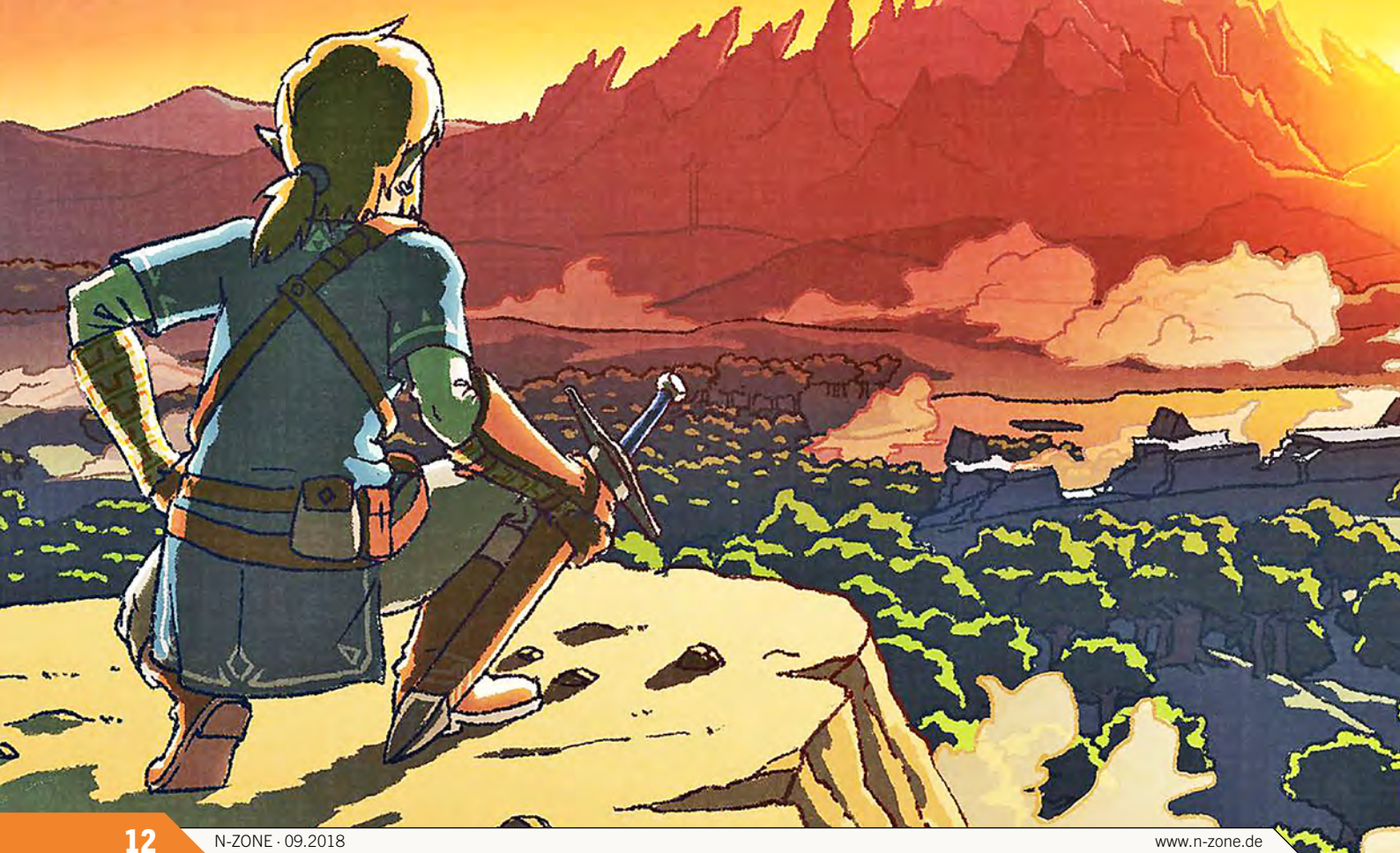


DIE 25 PRÄGENDSTEN MOMENTE DER SERIEN-GESCHICHTE

THE LEGEND OF ZELDA

32 Jahre und relevant wie am ersten Tag: Die *The Legend of Zelda*-Reihe hat in über drei Jahrzehnten zahlreiche Meisterwerke hervorgebracht. Aber was sind die Elemente, welche uns ganz besonders in Erinnerung geblieben sind? Wir haben tief im kollektiven Fan-Gedächtnis gekramt und – ohne Reihung – die 25 unserer Meinung nach prägendsten und beeindruckendsten Momente der *Zelda*-Geschichte zusammengetragen.

Von Lukas Schmid, Katharina Reuß und Viktor Eippert



LINK ERHÄLT SEIN SCHWERT

THE LEGEND OF ZELDA

Jede Saga hat einen Anfang und es geht kaum ikonischer als in den ersten Sekunden des allerersten *The Legend of Zelda* für das NES. Ohne viel Erklärung in eine offene Welt voller Feinde geworfen, ist das Erste, das wir in Gestalt unseres Helden erblicken, ein Höhleneingang. Todesmutig begeben wir uns hinein und werden begrüßt von einem alten Mann, der uns mit den inzwischen legendären Worten „It's dangerous to go alone. Take this." das allererste Schwert, ja, das allererste Hilfs-Item der *Zelda*-Geschichte überreicht. Es ist dies der Anfang eines für damalige Verhältnisse gewaltigen Abenteuers, in dem nachdenken und Schlüsse ziehen mindestens ebenso relevant ist wie unser kämpferisches Geschick. Der Spruch des alten Mannes ist inzwischen fester Bestandteil der Popkultur und unser Aufeinandertreffen mit ihm der erste von vielen *Zelda*-Momenten, die wir wohl niemals vergessen werden.

LINK STELLT SICH SEINEM SCHATTEN-GEGENSTÜCK

ZELDA 2: THE ADVENTURE OF LINK

Als *Zelda 2: The Adventure of Link* in den Handel kam, gab es so etwas wie eine etablierte Serien-Formel noch nicht. Trotzdem kam es überraschend, dass sich der Titel spielerisch so gar nichts mit dem ersten Abenteuer teilte und sich statt eines Action-Adventures aus der Iso-Perspektive als großteils in 2D-Ansicht gespielter Hüpf-und-Hau-Ausflug mit RPG-Elementen entpuppte. Immerhin, so dachte man sich, würde Ganon als letzter Boss zurückkehren, grüßte er einen doch stets im Game-over-Screen (und den bekam man verdammt oft zu sehen). Aber auch das erwies sich als unwahr, stattdessen trifft man am Ende des Spiels auf Schatten-Link, der unsere Bewegungen imitiert und sich als formidabler Opponent erweist (wenn man nicht einen Glitch ausnutzte). Der Kampf kam so gut an, dass Schatten-Link in *Ocarina of Time* sogar erneut auftreten durfte – wenn auch nur als Zwischenboss.

DIE LEGENDÄRE KLINGE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Das Herausziehen des legendären Masterschwerts aus seinem Sockel ist inzwischen ein wiederkehrendes ikonisches Element in der *Zelda*-Reihe. Es ist stets ein wichtiger Moment in der Handlung und stellt auch spielerisch einen zentralen Zeitpunkt dar, da Link mit der Macht des Masterschwerts deutlich wehrhafter im Kampf mit seinen Widersachern ist. Etwas ganz Besonderes war der Erhalt der legendären Klinge beim allerersten Mal in *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Nicht nur war das Schwert deutlich stärker und hatte beim Zuschlagen mehr Reichweite – wenn man die Klinge erstmals bei vollem Herz-Stand schwang, offenbarte sich eine tolle Überraschung: Link konnte mit jedem Angriff Lichtblitze verschießen, die in gerader Linie davonflogen. Dadurch konnte man die garstigen Soldaten und andere Gegner super von sich fernhalten.

DER ERSTE BESUCH IN DER DARK WORLD

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Als *The Legend of Zelda: A Link to the Past* anno 1992 in Europa erschien, da revolutionierte es mal so nebenbei, was das Medium Videospiele in Sachen Präsentation und Gameplay zu bieten hat. Zudem überzeugte es durch die für damalige Verhältnisse gewaltige Spielwelt. Was für eine Überraschung also, als sich nach einigen Stunden Spielzeit herausstellte, dass die Map doppelt so groß war wie ursprünglich angenommen! Nachdem wir uns auf eine unscheinbare blaue Bodenplatte gestellt hatten, landeten wir auf einmal in der Dark World, einer düsteren Version von Hyrule, voll mit eigenen Dungeons und Herausforderungen. Und Link ist hier auch nicht mehr derselbe – auf einmal steuern wir einen rosa Hasen durch die Gegend! Erst später findet man einen Gegenstand, der ihn wieder in seine normale Form verwandelt. Dieser erste Trip in die Dark World ist bis heute absolut genial!

DIE LEGENDE IN DEN RUINEN

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Obwohl spielerisch sehr ähnlich zu *A Link to the Past*, unterscheidet sich das Game-Boy-Abenteuer doch recht deutlich von seinem SNES-Gegenstück, was die Atmosphäre angeht: Anstatt durch Hyrule geht es auf die Insel Cocolint und hier geht es ausgesprochen melancholisch-mysteriös zu. Nirgends wird das offensichtlicher als in jener Szene in den Ruinen südlich des Maskentempels, wo wir eine alte Steintafel finden, welche uns über die Legende des Windfisches aufklärt; darüber, dass die Insel und alle, die auf ihr leben, möglicherweise nur eine Illusion sind, ein Traum des Leviathan Windfisch und dazu verdammt, zu verschwinden, sobald er erwacht. Auf einmal mussten wir uns uns in einem fröhlichen Fantasy-Abenteuer mit der Vergänglichkeit allen Seins auseinandersetzen – harter Tobak! Oh, und die Legende stellt sich übrigens als 100% wahr heraus. Tschüss, Cocolint.

LINK REIST IN DIE ZUKUNFT

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

A Link to the Past hat vorgemacht, wie beeindruckend es ist, den Spielern im Verlauf des Abenteuers auf einmal eine zweite Version der scheinbar bekannten Welt zur Verfügung zu stellen. *Ocarina of Time* geht aber noch einen Schritt weiter und vereint dieses Prinzip mit Zeitreisen. Nachdem wir nach den ersten drei Dungeons des Spiels nichtsahnend das Masterschwert aus seinem Sockel in der Zitadelle der Zeit ziehen, ermöglichen wir aus Versehen nicht nur Antagonist Ganondorf, die Kontrolle über Hyrule zu übernehmen, sondern werden auch noch in einen siebenjährigen Schlaf geschickt; und als wir wieder erwachen, finden wir uns in einem deutlich älteren Körper wieder und in einer Welt, in der die Zeit unbarmherzig vorangeschritten ist. Aber hey, auch, wenn wir möglicherweise das Ende der Welt eingeleitet haben: Die Schwertzieh-Szene war es wert!

MARINS TRAUM WIRD ERFÜLLT

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Das Mädchen Marin sieht Prinzessin Zelda zum Verwechseln ähnlich und rettet Link, nachdem er Schiffbruch erleidet und am Strand angespült wird. Marin hat ein großes Herz für Tiere und musiziert für ihr Leben gerne, während des Abenteuers auf Cocolint trifft Link sie meistens singend an. Sie bringt dem Helden die Ballade des Windfischs bei, die er braucht, um den Wal aufzuwecken. Allerdings stellt sich heraus, dass die Insel und sämtliche Einwohner, also auch Marin und Tarin, den Träumen des mächtigen Windfischs entsprungen sind – nachdem Link Ganon besiegt hat, verschwinden Eiland und Einwohner, wie es die Steintafel, im Kasten links neben diesem beschrieben, prophezeit hat. Ganz am Ende sehen wir zum Glück, dass Marin nicht wirklich ganz verschwunden ist: wie sie es sich gewünscht hat, fliegt sie fortan als Möwe über den weiten Ozean.

DAS ERSTE MAL AUF DER EBENE VON HYRULE

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Wenn es um denkwürdige Momente in der *Zelda*-Geschichte geht, hat *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* für das N64 gleich eine ganze Latte zu bieten – nicht umsonst gilt es bei vielen Fans immer noch als bester Serienteil überhaupt. Das erste Mal saßen wir ungläubig vor dem Fernseher, als wir erstmals die Ebene von Hyrule betraten. Schon der Kameraschwenk über die Ebene machte deutlich, wie ausufernd (für damalige Verhältnisse) dieses Gebiet war. Noch dazu konnten wir hier unserem Entdeckertrieb freien Lauf lassen. Zu diesem Zeitpunkt wurde so richtig klar, welche Freiheiten uns bei der Erkundung von Hyrule erstmals in 3D geboten wurden und welch beeindruckende Ausmaße Links erstes 3D-Abenteuer hatte. Und erstmals mit Epona über die Ebene von Hyrule zu reiten, bescherte uns direkt noch eine großartige Erinnerung.

DER GEISTERTEMPEL

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Wir könnten in dieser Aufzählung jede Menge Dungeons aus der *Zelda*-Serie benennen, die uns sehr gut in Erinnerung geblieben sind. Wohl kaum einer kommt aber an die schiere Brillanz des Geistertempels aus *Ocarina of Time* heran. Das fängt beim interessanten Wüstensetting an, geht über das Statuen-Design des Tempels selbst und endet noch lange nicht bei den ebenso kreativen wie knifflig en Rätseln, die uns im Inneren erwarten und die den Einsatz unseres zu diesem Zeitpunkt im Spielverlauf so gut wie vollständigen Inventars verlangen. Vor allem die Licht-Rätsel sind ein Highlight! Und das Beste: Um den Dungeon zu lösen, müssen wir ihn sowohl als junger als auch als alter Link besuchen. Der Jüngling muss dafür sorgen, dass alles für sein älteres Ego an Ort und Stelle ist, wenn er sieben Jahre später auf die Jagd nach den Hexen Kotake und Koume geht – die übrigens einen formidablen Bossfight liefern!

DER NIEDERGANG DES DÄMONENKÖNIGS

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Jeder einzelne Abschnitt in *Ocarina of Time* hat uns zu diesem Moment geführt: dem Kampf gegen Ganondorf. Nachdem wir seinen Dungeon gemeistert und zum Klang seiner Orgel seinen Teufelsturm bestiegen haben, stehen wir dem Dämonenkönig gegenüber, der Zelda in Gefangenschaft hält. Wir bezwingen ihn, indem wir seine eigene Magie gegen ihn richten. Doch als es so scheint, als ob nun alles gut ist, nutzt er seine letzte Kraft, um den Turm zum Einsturz zu bringen. Wir entkommen zusammen mit Zelda in letzter Sekunde und stehen auf den Trümmern des Schlosses, als wir auf einmal ein Geräusch aus dem Geröll vernehmen. Wir sehen nach dem Rechten und werden von Ganondorf überrascht, der nun die letzten Reste seiner menschlichen Hülle abgestreift hat und als gigantische Bestie ein letztes Mal aufbegehrt. Meine Güte, wenn wir nur daran denken, bekommen wir schon Gänsehaut!

DER UNTERGANG DER WELT

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Schon früh in *Majora's Mask* hören wir es: drei Tage nur. Drei Tage, dann geht die Welt unter, weil der Mond auf die Erde stürzt. Eine ganz schön düstere Prämisse, die gemeinsam mit zahlreichen Haupt- und Nebenaufgaben, in denen Tod und Trauer oftmals eine Rolle spielen, sogar noch melancholischer daherkommt als die Atmosphäre von *Link's Awakening*. Klar, wir können mithilfe der Okarina der Zeit jederzeit zurück zum Beginn der drei Tage springen, damit wir unsere Mission – die Rettung der Welt – weiterführen können. Aber unweigerlich stellt sich die Frage: Geht die Spielwelt Termina denn wirklich unter, wenn man die virtuellen Tage verstreichen lässt? Nun, wie jeder, der es drauf hat ankommen lassen, weiß: Ja, tut sie. Und die Szene, in der eine riesige Feuerwalze sämtliches Leben inklusive Link und allem, was existiert, mit sich reißt, ist genauso verstörend und emotional, wie sie sich anhört.

ANGRIFF AUS DEM ALL

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Majora's Mask ist zu gleichen Teilen sehr, sehr düster und wahnsinnig seltsam. Kein anderes *Zelda* wartet mit dermaßen vielen durchgeknallten Momenten und Figuren auf. Das zeigt sich nirgends besser als in den umfangreichen Nebenquests des Spiels. Auch wenn die Mission zur Rettung der Liebe von Kafei und Anju ganz weit oben in unserer Hitliste steht, so vereint die Rettung der Romani Ranch noch besser alle Elemente, welche das Spiel ausmachen. Hier gilt es, die Milchfarm nachts vor dem Angriff von gruseligen Außerirdischen zu bewahren, die es auf die Kühe der Romani-Schwestern abgesehen haben. Die treibende Musik, die Angriffe aus allen Richtungen und die Tatsache, dass man ganze sechs Ingame-Stunden überstehen muss, sorgen für jede Menge Nervenkitzel. Wenn man hierbei versagt, verfällt die jüngere Romani-Schwester übrigens in einen katatonischen Zustand. Ein Grund mehr, sich anzustrengen!

DER GROSSE SHOWDOWN VIA LINKKABEL

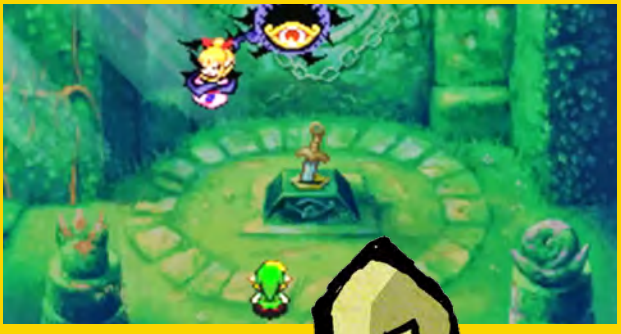
THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES/ORACLE OF SEASONS

The Legend of Zelda: Oracle of Ages und *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons* sind jeweils für sich genommen schon verdammt gute Action-Adventures für den Game Boy Color mit eigenen, interessanten Bösewichten. Allerdings verbindet sie mehr als nur die Tatsache, dass sie am selben Tag erschienen sind (ursprünglich waren sogar drei zeitgleich veröffentlichte *Zelda*-Ableger geplant): Vereint man die beiden inhaltlich grundverschiedenen Abenteuer via Linkkabel und Passwörtern, so offenbart sich, dass sie Teil einer viel größeren Erzählung sind, welche die beiden Spielwelten Holodrum und Labrynna verbindet und die Hexen Kuome und Kotake – erstmals in *Ocarina of Time* aufgetreten – als wahre Antagonisten enttarnt. Doch nicht nur sie müssen wir bezwingen, sie erwecken auch noch Ganon höchstselbst wieder zum Leben! Ein mehr als würdiges Finale für beide Abenteuer.

EIN NEUER BÖSEWICHT TRITT INS RAMPENLICHT

THE LEGEND OF ZELDA: THE FOUR SWORDS

The Legend of Zelda: The Four Swords ist der Multiplayer-Part der Game-Boy-Advance-Umsetzung von *A Link to the Past* und eigentlich nicht so herausragend genial, dass er eine Erwähnung in dieser Liste finden müsste – wäre da nicht der Fakt, dass Vaati hier seinen ersten Auftritt hat. Jawohl, ebenjener Vaati, dem die Ehre zukommt, neben Ganon(dorf) der einzige *Zelda*-Bösewicht zu sein, der so etwas wie eine wiederkehrende Präsenz darstellt. Später kehrte er etwa in *Four Swords Adventures* und *The Minish Cap* zurück. Schon in der Eröffungssequenz des Spiels laufen wir ihm über den Weg und wie es sich für einen guten Antagonisten gehört, entführt er schnurstracks Prinzessin Zelda. Vaati ist eine andere, unkontrolliertere Art von böser Entität als Ganondorf und das wird hier sofort ersichtlich. Ob wir ihn wohl eines Tages auch einmal in einem 3D-*Zelda* zu sehen bekommen werden?



AB AUFS WEITE MEER!

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Eine Konstante über fast alle *Zelda*-Spiele hinweg ist das stets beeindruckende Erlebnis, wenn man das erste Mal in die (semi-)offene Welt entlassen wird. In kaum einem anderen Ableger ist das Gefühl aber so intensiv wie in *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Nachdem wir unfreiwillig ins Abenteuer gestoßen wurden und erste Helden-Erfahrungen gemacht haben, landen wir nach einigen Spielstunden auf der Handelsinsel Port Monee. Sobald wir dort ein Segel erstanden haben, geht es los! Wenn das erste Mal der Wind die Segel erfasst, die erhabene Oberwelt-Musik erklingt, die Gischt an unserem Boot abprallt und wir um uns herum all die Inseln erblicken, die wir nun erforschen können, so stellt sich ein herausragendes Gefühl von Freiheit und Entdeckerlust ein. Bis wir wirklich völlig frei herumfahren können, braucht's dann zwar eigentlich noch drei Dungeons, aber das muss ja keiner wissen.

EIN BLICK IN DIE VERGANGENHEIT

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

The Wind Waker war das erste *Zelda*-Spiel, das hochoffiziell etablierte, dass wir in den verschiedenen Spielen nicht immer denselben Link spielen und auf dieselbe Zelda treffen, und auch, dass es trotzdem eine fortwährende Timeline gibt. Somit erfahren wir, dass die Geschehnisse aus *Ocarina of Time* viele hunderte Jahre vor jenen im Ozean-Abenteuer stattgefunden haben, in einem Hyrule, das inzwischen überflutet wurde. Als wir etwa nach der Hälfte des Spiels unter die Wasseroberfläche vordringen und dort unter einer Art magischer Luftblase in eine Version von Schloss Hyrule gelangen, in der die Zeit stillzustehen scheint und die völlig in Schwarz und Weiß gehalten ist, erreicht der Nostalgie-Level eine beeindruckende Stufe; spätestens dann, wenn wir die Statue des Helden der Zeit in der Haupthalle und die Glasfresken der sieben Weisen aus *Ocarina of Time* im Kellergeschoss erblickt haben.

EINE DÜSTERE PROPHEZEIUNG

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Viele denken, wenn man von seltsamen Momenten in der *Zelda*-Geschichte spricht, vor allem an *Majora's Mask*; und auch was düstere Atmosphäre angeht, ist das zweite N64-Abenteuer vorne mit dabei. Aber auch eine Szene in *Twilight Princess* ist so skurril und gleichzeitig dermaßen düster, dass sie sich unlöschbar in unser Gedächtnis eingebrannt hat. Nachdem wir den Lichtgeist Ranelle getroffen haben, beginnt er, uns eine Geschichte zu erzählen über den Ursprung der Welt und die Rolle, welche die uralten Kräfte, die die Welt beherrschen, darin spielen. Hört sich rudimentär an, beinhaltet aber unter anderem eine Szene, in der Links Jugendfreundin ihn zu erstechen droht, mehrere Schatten-Links, Link, der mit weißen Augäpfeln dem Wahnsinn verfällt und noch viel, viel mehr verstörenden Kram. Muss man gesehen haben, um es zu glauben! An Schlaf ist danach aber erst einmal nicht zu denken.

LINKS NEUE BEGLEITERIN

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Im Laufe der Seriengeschichte bekam Link zahlreiche Begleiterinnen an die Seite gestellt – manche besser gelungen, manche schlechter. Zelda aus *Spirit Tracks* ist uns noch in guter Erinnerung, Navi aus *Ocarina of Time* kann nerven, ist aber Kult und über Phai aus *Skyward Sword* breiten wir lieber den Mantel des Schweigens. Keine der Weggefährtinnen reicht aber heran an Midna, die Prinzessin des Zwielichts aus *Twilight Princess*. Die kleine Dame verfügt – Schock! – über eine interessante Hintergrundgeschichte, macht eine nachvollziehbare Entwicklung durch, geht einem nie auf den Geist und ist noch dazu wunderbar einmalig gestaltet. Den Moment, als wir ihr im Kerker unter Schloss Hyrule das erste Mal begegnen und sie Wolf-Link gleich mal klarmacht, wer hier die Hosen anhat, werden wir wohl niemals vergessen. Ein Highlight in einem ohnehin schon tollen Spiel!

HILFE AUS DER VERGANGENHEIT

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Das, was die Aufeinandertreffen mit dem Skelett des Schwertmeisters aus *Twilight Princess* so einprägsam macht, sind tatsächlich nicht die Treffen selbst. Mehrmals im Spielverlauf lehrt uns der knochige Helmträger neue Manöver, die wir im Kampf nutzen können – so weit, so unspektakulär und eigentlich ist er nicht einmal sonderlich interessant gestaltet. In der letzten Trainingseinheit erfahren wir aber, dass es sich bei ihm um einen Helden aus längst vergangener Zeit handelt, der seine Mission nicht vollenden konnte. Das Theorie-Interesse der Fans war dereinst angesichts dieser Aussage geweckt und nur wenig später bestätigte Nintendo ganz offiziell: Ja, bei dem Schwertmeister handelt es sich um Link aus *Ocarina of Time*, und zwar aus jener Timeline, in der er im finalen Kampf gegen Ganondorf unterliegt und stirbt. Dann konnte Link also in Wahrheit immer in ganzen Sätzen sprechen? Unfassbar!

DER WAHNSINN DES KÖNIGS

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Zanto, illegitimer Herrscher über das Schattenkönigreich, erscheint über weite Strecken von *Twilight Princess* wie ein sehr klassisch aufgebauter, aber ungemein effektiver Bösewicht: Er geht brutal und konsequent auf seinem Weg zur Machtergreifung vor, ist furchterregend gestaltet und jede Szene, in der er auftritt, festigt dieses Bild nur noch weiter; bis zu jener Sequenz direkt vor dem Bosskampf gegen ihn. Dann nämlich erfahren wir, was wirklich unter der Maske des gnadenlosen Kriegstreibers steckt, nämlich ein von Missgunst und Wut zerfressener, völlig dem Wahnsinn anheimgefallener, gebrochener Mann, der zudem nicht viel mehr ist als eine Marionette für seinen wahren Herrscher Ganondorf. Der folgende Kampf ist dazu passend auch gelungen, aber reichlich wirr und spiegelt seine Verrücktheit wider. Ein unerwarteter, aber auch ungemein gelungener Twist!

FREI WIE EIN VOGEL

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Man kann vieles an *Skyward Sword* kritisieren: die lineare Spielwelt, die sich wiederholenden Gameplay-Elemente, die nicht immer genaue Bewegungssteuerung, die geringe Menge an Nebenaufgaben und, und, und. Aber das heißt keineswegs, dass es nicht auch einige wirklich geniale Momente in dem Abenteuer gibt, welche das bekannte wohlige Gefühl in den Herzen der Fans auslösen. Einer der besten hat wieder einmal damit zu tun, dass man das erste Mal hinaus in die weite Welt geschickt wird: Der Moment, da wir das erste Mal unseren Flugvogel satteln und durch den Wolkenhimmel über dem Wolkenhort sausen, ist wirklich ungemein atmosphärisch! Die sehr passende Musikuntermalung tut ihr Übriges, dass man mehr von dieser imposanten Wolkenwelt sehen möchte. Dass es hier allerdings kaum etwas zu entdecken gibt, wie man relativ bald feststellt, steht auf einem anderen Blatt.

DAS ERSTE DUELL

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Nein, völlig hat Nintendo das Versprechen nicht eingelöst, dass man in *Skyward Sword* die Anfänge von allem, was *The Legend of Zelda* ausmacht, miterleben würde. Zwar erweckt man das Masterschwert zum Leben, die Klinge selbst existiert aber schon lange; ebenso treffen wir auf eine Zivilisation, die schon Äonen vor unserer in der Welt existiert hat. Inzwischen hat Nintendo übrigens auch schon verlautbaren lassen, dass durchaus irgendwann *Zelda*-Spiele erscheinen könnten, die vor *Skyward Sword* angesiedelt sind. Wo das Abenteuer aber überzeugt, ist die Darstellung des Ursprungs der Rivalität zwischen Ganondorf und Link. Ja, der Dämon Todbringer, aus dem Ganondorf hervorgeht, existiert schon länger, wir erleben aber die allererste Schlacht zwischen ihm – also quasi Proto-Ganondorf – und unserem Helden mit. Und dieser finale Bosskampf ist wirklich ziemlich episch!

ALLES SO WIE FRÜHER – ODER?

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Kann man ein ganzes Spiel als prägenden Moment nennen? Nun, es ist unsere Liste und wir können tun und lassen, was wir wollen, ätschi. Wir nehmen aber auch nicht *A Link Between Worlds* als Ganzes hier auf, sondern das Gefühl, wenn man als Kenner von *A Link to the Past* Elemente in der Spielwelt wiedererkennt und dann bemerkt, wie sie verändert oder neu interpretiert werden. Die beiden Abenteuer teilen sich nämlich eine Spielwelt und der 3DS-Titel balanciert ungemein gekonnt auf dem schmalen Grat zwischen neuem Spiel und Remake. Bosse, Gebäude und mehr zu sehen, scheinbar zu wissen, was uns dabei erwartet beziehungsweise wie wir agieren müssen, nur um an der Nase herumgeführt und vor völlig neue Probleme gestellt zu werden, fühlt sich für SNES-Veteranen überraschend frisch an. Nicht umsonst steht *A Link Between Worlds* bei *Zelda*-Fans so hoch im Kurs!

DER BLICK ÜBER HYRULE

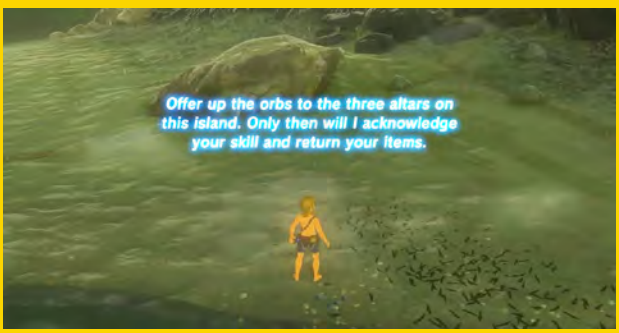
THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

So, bis der nächste *Zelda*-Ableger erscheint und wir einen erweiterten Artikel zu den 30, 35 oder 1.476 prägendsten *Zelda*-Momenten machen, war es das nach diesem Eintrag hier erst einmal mit den „Wir sehen das erste Mal die Spielwelt in ihrer ganzen Pracht"-Szenen, versprochen. Aber was sollen wir tun, wenn diese Momente stets so unglaublich einprägsam sind? Und in keinem der Spiele hat der Ausblick so viel Bedeutung wie in *Breath of the Wild*. Statt abgetrennter Gebiete erwartet uns hier schließlich eine völlig offene Welt – alles, was wir nach dem Verlassen des Schreins des Erwachens bei Spielbeginn sehen, werden wir im Verlauf des Abenteuers auch selber erforschen können! Jeden Berggipfel, jedes Gewässer, jede Ebene – alles. Nach diesem Moment wussten wir, dass hier Großes auf uns zukommt und wurden nicht enttäuscht. Ein modernes Meisterwerk.

SCHIFFBRÜCHIG

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

So toll *Breath of the Wild* auch ist – so gut jedes Spiel auch ist –, irgendwann stellt sich doch einmal Routine ein. Man kennt die Gameplay-Elemente, weiß, was die Aufgaben sind und ist nur noch schwer zu überraschen. Umso genialer, was uns in *Breath of the Wild* auf der Insel Jotwerde im Südosten der Map erwartet. Nachdem wir nichtsahnend per Boot dorthin aufbrechen oder mit dem Gleiter hinsegeln, werden die Regeln des Abenteuers auf einmal außer Kraft gesetzt: Wir werden unserer gesamten Ausrüstung beraubt, mit zahlreichen Widersachern konfrontiert und müssen versuchen, mit spärlich auf dem Eiland vorhandenen Ressourcen, Erfindungsreichtum und strategischem Vorgehen zu überleben und das Rätsel von Jotwerde zu knacken. Das kam so gut bei den Fans an, dass die Herausforderungshöhle im ersten DLC auf diesem Spielprinzip basiert. Toll!



THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

DAS WÜNSCHEN WIR UNS VOM NACHFOLGER

Wir rechnen nicht mit viel Widerspruch, wenn wir sagen, dass *Breath of the Wild* ein geniales *Zelda*-Abenteuer ist. Perfekt ist es aber trotzdem nicht. Darum erklären wir hier, was der Nachfolger noch besser machen muss!

Ach ja, Videospieler. Wir sind ja auch niemals zufrieden. Da bekommen wir mit *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* einen der besten Serienableger spendiert – beziehungsweise nach Meinung mancher überhaupt eines der besten Spiele aller Zeiten – und sind schon bald mit nichts anderem mehr beschäftigt, als uns über jene Dinge zu beschweren, die das Abenteuer schlecht gemacht hat. Nun, oder zumindest darüber, welche Elemente verändert oder ausgebaut gehören. Ebenso ist es Usus, sich sofort über den Nachfolger Gedanken zu machen, sobald ein Spiel erst einmal erschienen ist. Wir nehmen uns da auch nicht aus – und fast anderthalb Jahre nach dem Release von *Breath of the Wild* sehen wir es als legitim an, zumindest mal die Fühler auszustrecken und zu fragen: Was wünschen wir uns als Nächstes? Und welche Lehren sollten aus dem direkten Vorgänger für die Switch und die Wii U gezogen werden?

Offene Welt 2.0

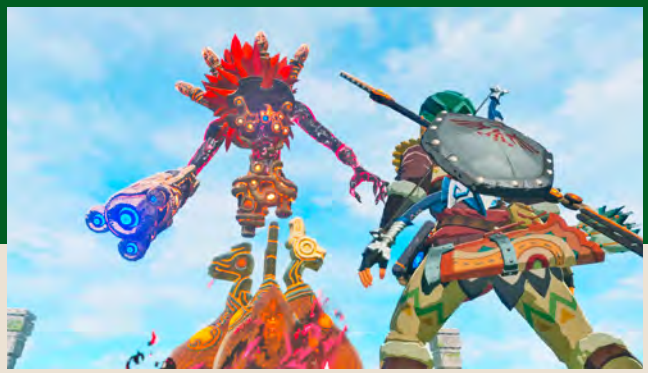
Das, was *Breath of the Wild* mehr als alles andere auszeichnet, ist die riesige, extrem stimmige Spielwelt. Keine zwei Orte sehen gleich aus, überall gibt es etwas zu entdecken und die ausgeprägte Vertikalität des virtuellen Hyrule gibt ihm eine zusätzliche Dimension. Vor allem ist es beeindruckend, wie gut die verschiedenen Elemente zusammen funktionieren. Wir wollen zwei Gegner, die eigentlich niemals aufeinandertreffen, gegeneinander kämpfen lassen? Dann führen wir sie zusammen – und die intelligente Gegner-KI tut ihr Übriges. Wir wollen einen am Baum hängenden Apfel grillen? Einfach eine Fackel drunterhalten – tadaaa! Für den Nachfolger wünschen wir uns noch komplexere Physik- und KI-Spielereien, außerdem eine noch mehr mit Geheimnissen vollgestopfte Welt. Idealerweise erwartet uns auch eine völlig neue Map. Termina aus *Majora's Mask* würde sich doch als Ausgangsgrundlage anbieten!

Mehr Leben in Hyrule

Wo das Open-World-Hyrule geschwächelt hat, war bezüglich seiner Bewohner. Es gab einfach zu wenige! Das hat zwar zur endzeitlichen Stimmung des Spiels gepasst, im Nachfolger wünschen wir uns aber eine intaktere, bewohntere Welt. Wir sprechen hierbei nicht nur von NPCs, auf die wir im offenen Feld treffen,

Die riesige, offene Welt, gespickt mit Dingen zum Entdecken, ist das absolute Highlight von *Breath of the Wild*. Auf dieselbe Struktur sollte auch das Sequel aufbauen.

120 Schreine und vier (mit DLC fünf) Kolosse sind eine super Sache. Das nächste Mal müssen aber wieder richtige Dungeons und mehr thematische Abwechslung her!



Jeder der Bosse in *Breath of the Wild* für sich genommen ist gut gestaltet. Allerdings ähneln sie einander zu sehr und es gibt ihrer zu wenige. Wir wollen Bongo Bongo 2!

Links via Shiekah-Stein aufrufbare Items sind sehr nützlich. Für den Nachfolger wünschen wir uns aber wieder eine etwas größere Auswahl an Helferlein fürs Abenteuer.

sondern auch von Städten. Wer, der *Breath of the Wild* gespielt hat, hat sich beim Anblick der Ruinen von Hyrule-Stadt nicht gedacht „Mann, diesen Ort hätte ich gerne zu seiner Blütezeit gesehen!"? Sich ein Beispiel an Abenteuern wie *The Witcher 3: Wild Hunt* oder *Dragon Age* nehmend, sollte der *Zelda*-Nachfolger hier mit mindestens einer beeindruckenden Hyrule-Metropole aufwarten!

Eine Handlung mit Substanz

Doch egal, ob in einer belebten oder in einer unbelebten Welt: Das nächste *Zelda*-Abenteuer sollte einen deutlich größeren Fokus auf eine vielschichtige, gut erzählte Handlung legen. Es ist sehr zu begrüßen, dass *Breath of the Wild* in Sachen Präsentation einen gewaltigen Schritt nach vorne gemacht und sogar (in seltenen Momenten) Sprachausgabe zu bieten hat. Erstens sollte man hier die Qualität ein wenig verbessern, zweitens sollten so gut wie alle Szenen vertont sein (Link darf ja ruhig weiterhin schweigen) und drittens ist die Erzählung des Open-World-Abenteuers lahm, bar von Überraschungen und spielt sich hauptsächlich in Rückblenden ab. Im kommenden Teil sollte Link deutlich mehr involviert sein, Ganondorf (oder wer auch immer) als vielschichtiger Antagonist agieren und prinzipiell einfach mehr passieren.

Her mit den Dungeons!

In den Dungeons braucht's freilich nicht viel Handlung. Allerdings: Es muss halt Dungeons geben! So nett gemacht die vier beziehungsweise mit DLC fünf Titanen im Spiel waren und so viel Spaß es macht, die 120 Schreine in Hyrule abzuklappern, echte Herausforderungs-Tempel ersetzen sie nicht. Dazu sind sie zu kurz, zu simpel aufgebaut und thematisch einander alle zu ähnlich. Wir wollen komplexe Rätsel, Zwischenbosse, kleine und große Schlüssel! Wir wollen Wald-, Feuer-, Wüsten-, und Wassertempel! Ja, im Grunde wollen wir, dass das nächste *Zelda* hier einen Schritt zurück macht und sich an dem orientiert, was *The Legend of Zelda* vor *Breath of the Wild* ausgemacht hat. Denn so konsequent und größtenteils intelligent das Spiel scheinbare Konventionen über den Haufen geworfen hat, so sehr vermissen wir die Dungeons und sind überzeugt, dass sie, richtig eingebunden, ein geniales Spiel sogar noch besser machen würden.

Mehr Items, bitte

Damit einher geht ein zweiter Punkt, an dem eine Rückbesinnung wünschenswert wäre: Wir wollen mehr Items! Ja, es hat spielerisch Sinn ergeben, dass wir nach einer Stunde in *Breath of the Wild* alle wichtigen Gegenstände zusammen hatten. Wir haben es aber dennoch vermisst, in Dungeons auf neue Gegenstände zu stoßen, die uns völlig neue Möglichkeiten erlauben. Allein die Möglichkeit, sich via Doppel-Enterhaken durch Hyrule zu ziehen, was ursprünglich für das aktuelle Abenteuer angedacht war, aber aus Balancing-Gründen gestrichen wurde, lässt uns das Wasser im Mund zusammenlaufen! Uns ist bewusst, dass so eine Designänderung dem Ansatz von *Breath of the Wild* entgegenarbeiten würde, dass man alle Aufgaben in quasi beliebiger Reihenfolge angehen kann; und wir wissen nicht, wie man Dungeon-Items und offene Spielwelt ideal miteinander verknüpfen könnte. Aber wer, wenn nicht Nintendo, könnte hier eine zufriedenstellende Lösung finden?

Boss-Parade

Wir wollen mehr Bosse! Außerdem abwechslungsreichere. Ganons Dämonen in den Titanen und die Oberwelt-Obermotze sind nett, aber zu wenig abwechslungsreich und es gibt schlicht zu wenige. Hier deutlich mehr Varianz reinzubringen, sollte eigentlich kein Problem sein.

Spiel's nochmal, Link

Hört sich alles recht negativ an, ändert aber natürlich nichts an der Tatsache, dass *Breath of the Wild* vor allem eins ist: ein fantastisches Spiel. Darum muss es einem Nachfolger zuallererst auch einfach gelingen, an die exorbitante Qualität des Abenteuers anzuschließen. Alle anderen Verbesserungen sind das Sahnehäubchen. **Lukas Schmid**

Mit cineastischer Präsentation und (moderat gutem) Voice Acting schlug *Breath of the Wild* den richtigen Weg ein. Nun muss nur noch die erzählte Story besser werden!

Die verschiedenen Dörfer im Spiel sind wunderschön gestaltet. Was für das nächste Abenteuer toll wäre, wären mehr Bewohner in der Welt und richtig große Städte.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 07. Dezember 2018

Fun Fact: *Super Smash Bros. Ultimate* ist nur durch Vorbestellungen bereits in den Top 100 der meistverkauften Spiele des Jahres auf Amazon Deutschland gelandet. Monate vor Release. Die Nachfrage ist eindeutig groß, so auch bei unseren Lesern.

2 SUPER MARIO (SWITCH/3DS/MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2018 und später

Mit *Super Mario Party* soll die Reihe wieder zurück zu ihren Wurzeln finden. Wir begrüßen das!

Switch	Super Mario Party	05. Oktober 2018	Partyspiel
Mobile	Mario Kart Tour	2018/2019	Rennspiel
3DS	Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise	2019	Rollenspiel

3 POKÉMON: LET'S GO, PIKA./EVOLI (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 16. November 2018

Inzwischen ist es bestätigt: Wer andere Spieler online herausfordern oder Pokémon tauschen möchte, muss den Switch-Online-Service abonniert haben.

4 FIRE EMBLEM: THREE HOUSES (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Frühling 2019

Ob es der neue Protagonist wohl als Kämpfer in *Super Smash Bros. Ultimate* schafft?

5 METROID PRIME 4 (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** nicht bekannt

Schweigen mag zwar Gold sein, doch wenn es um neue Infos zu *Metroid Prime 4* geht, übertreibt es Nintendo mit dem Schweigen.

6 YOSHI FÜR SWITCH (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 13. Juli 2018

7 LUIGI'S MANSION (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2018

8 MONSTER HUNTER G. U. (SWITCH)

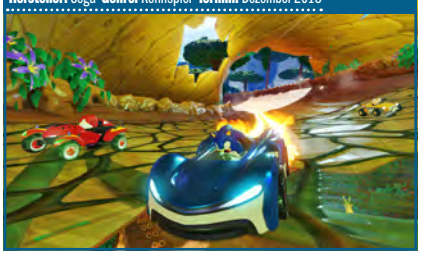
Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 28. August 2018

9 MEGA MAN 11 (SWITCH)

Hersteller: Capcom **Genre:** Jump & Run **Termin:** 02. Oktober 2018

10 TEAM SONIC RACING (SWITCH)

Hersteller: Sega **Genre:** Rennspiel **Termin:** Dezember 2018



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (SWITCH) SATURN

1 MARIO KART 8 DELUXE

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/17
Spielspaß: 91%

Nach dem Triple letzten Monat muss sich Mario die Top 3 diesmal mit Link teilen.

2	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
3	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
4	OCTOPATH TRAVELER	Entwickler: Square Enix/Acquire Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 86%
5	MARIO TENNIS ACES	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 83%
6	CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 81%
7	MINECRAFT	Entwickler: Mojang Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/17 Spielspaß: 80%
8	GO VACATION	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: - Spielspaß: -%
9	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
10	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (SWITCH)

1 OCTOPATH TRAVELER

Entwickler: Square Enix/Acquire
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/18
Spielspaß: 86%

Das Switch-exklusive Rollenspiel erfreut sich bei unseren Lesern sehr großer Beliebtheit.

2	SPLATOON 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 91%
3	MARIO TENNIS ACES	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 83%
4	DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/18 Spielspaß: 90%
5	MARIO KART 8 DELUXE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/17 Spielspaß: 91%
6	SUPER MARIO ODYSSEY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/17 Spielspaß: 88%
7	THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/17 Spielspaß: 94%
8	MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 85%
9	KIRBY STAR ALLIES	Entwickler: HAL Laboratories Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/18 Spielspaß: 80%
10	XENOBLADE CHRONICLES 2	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/18 Spielspaß: 89%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Die Pokémon dominieren weiter unangefochten die Charts.

2	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: ND Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
3	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
4	CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/18 Spielspaß: 76%
5	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86%
6	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
7	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
8	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
9	POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
10	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ULTRASONNE UND ULTRAMOND

Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/18
Spielspaß: 90%

Die Poké-Spiele sind auf Platz 1 wie ein müdes Relaxo: nicht wegzubewegen.

2	METROID: SAMUS RETURNS	Entwickler: MercurySteam/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/17 Spielspaß: 90%
3	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
4	MiiTOPIA	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/17 Spielspaß: 83%
5	MEISTERDETEKTIV PIKACHU	Entwickler: Creatures Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/18 Spielspaß: 77%
6	YO-KAI WATCH 2: GEISTIGE GEISTER	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 88%
7	WARIOWARE GOLD	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/18 Spielspaß: 77%
8	MARIO PARTY: THE TOP 100	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/18 Spielspaß: 77%
9	MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA + BOWSERS SCHERGEN	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/17 Spielspaß: 86%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist sehr einfach: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Switch- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure begehrten Titel auch per Mail an **viktor.eippert@computec.de** oder auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

WARFRAME

Online-Shooter Der erfolgreiche Online-Shooter *Warframe* wurde für Switch angekündigt. Wir verraten, warum das gute Neuigkeiten sind.

Die Entwickler von Panic Button Games arbeiten bereits seit 2007 nicht nur an eigenen Projekten, sondern oft als Unterstützer mit anderen Studios zusammen. Zuletzt haben sich die Texaner einen sehr guten Ruf als Experten für technisch anspruchsvolle Portierung für die Nintendo Switch aufgebaut, auf ihre Kappe gehen unter anderem die Umsetzungen von *Rocket League, Doom* und *Wolfenstein 2: The New Colossus*. Anfang Juli haben sie mit *Warframe* ihr neustes Portierungs-Projekt angekündigt. Der Free2Play-Online-Shooter von Digital Extremes erfreut sich auf PC, PS4 und Xbox One mit 38 Millionen registrierten Spielern bereits hoher Beliebtheit, dank seines sehr fairen Free2Play-Modells und regelmäßiger Inhaltsupdates.

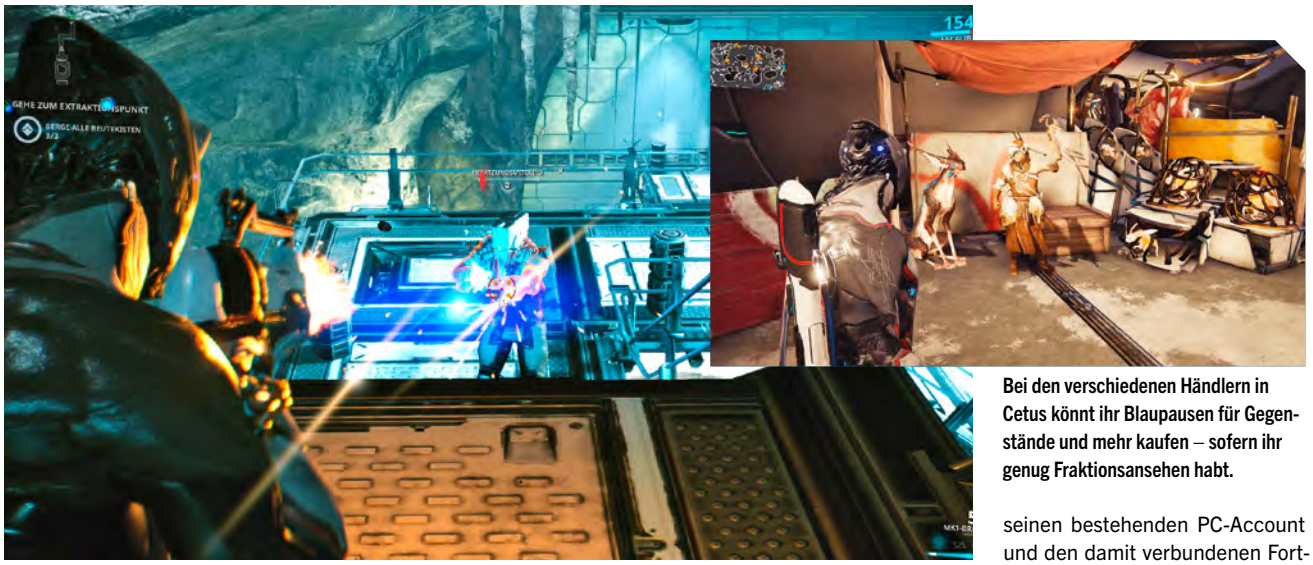
Motivierende Action

In dem Sci-Fi-Shooter übernehmt ihr die Rolle eines Mitglieds der Tenno-Rasse. Diese uralten Krieger sind aus einem langen Cryoschlaf erwacht und sehen sich nun mitten in einem mehrere Planeten umspannenden Krieg zwischen diversen Fraktionen. Die Tenno machen sich die Macht der Warframes zunutze, mächtiger Kampfanzüge, die ihnen besondere Fähigkeiten verleihen und im Grunde mit Charakterklassen vergleichbar sind. Inzwischen gibt es bereits 35 verschiedene Warframes, wobei ihr zu Spielbeginn einen von drei zur Wahl habt und euch alle anderen erspielen könnt.

Obwohl es auch einen Versus-Spielmodus gibt, liegt der Fokus von *Warframe* klar auf PvE-Inhalten, sprich ihr geht mit bis zu drei weiteren Mitspielern auf Missionen gegen KI-gesteuerte Gegner. Neben den Storyaufträgen gibt es reihenweise Standard-Missionen, in denen ihr unter anderem Attentate ausführt, etwas verteidigt oder eine gegnerische Einrichtung infiltrieren müsst. Für den Abschluss winken Mods, Rohstoffe und Blaupausen. Mit mehreren Hundert verschiedenen Mods individualisiert ihr eure Warframes und Waffen, während Rohstoffe und Blaupausen für den Bau von neuen Warframes, Waffen und

Sowohl eure Warframes als auch eure Bewaffnung verstärkt ihr mit erbeuteten und hergestellten Mods, um deren Werte nach euren Vorlieben deutlich zu steigern.

Mit eurem Warframe könnt ihr verschiedene Bewegungs-Manöver ausführen, um zum Beispiel kurzzeitig beim Zielen in der Luft zu schweben oder an Wänden zu laufen.



Je nachdem, wo ihr Missionen annehmt, begegnet ihr verschiedenen Gegner-Fraktionen, die um die Herrschaft im System kämpfen.

Bei den verschiedenen Händlern in Cetus könnt ihr Blaupausen für Gegenstände und mehr kaufen – sofern ihr genug Fraktionsansehen habt.

anderen Dingen genutzt werden. Außerdem sammelt ihr nicht nur mit eurem Warframe Erfahrungspunkte, auch Waffen steigen mit gewonnener Erfahrung in der Stufe auf und erhalten so mehr Platz für weitere Mods. Dadurch hat man eigentlich ständig Ziele vor Augen, zumal man jederzeit im ausführlichen Codex einsehen kann, wo man an die Baupläne und Rohstoffe für den gewünschten Warframe oder die ersehnte Bewaffnung kommt.

Ninjas in Space

Was *Warframe* von ähnlichen Spielen wie *Destiny 2* abhebt, ist das sehr schnelle Action-Gameplay. Mit ihren Warframes sind die Tenno extrem agil, was euch beim Bewegen durch die Spielwelt zahlreiche Parkour-Manöver ermöglicht. So könnt ihr unter anderem an Wänden entlanglaufen, blitzschnell auf Gegner zu rutschen oder mit Doppelsprüngen und einem Sprungtritt weite Abgründe überwinden. Die Levelarchitektur bietet euch dabei stets viele Möglichkeiten, um nicht nur cool aussehende Manöver zum Besten zu geben, sondern auch, um Gegner damit zu flankieren oder blitzschnell aus Gefahrensituationen zu flüchten. Dazu kommt, dass euer Space-Ninja nicht nur im Umgang mit Ballermännern geschult ist, sondern auch ein Meister des Schwertkampfes. Wenn man die Steuerung erst mal intus hat und die Besonderheiten seines Warframe beherrscht, kann man wie ein Wirbelwind durch die Levels wüten und richtig coolen Kram anstellen.

Account-Migration

Wann *Warframe* für Switch erscheint, haben Panic Button und Digital Extremes bisher noch nicht verraten. Wenn es dann aber so weit ist, scheint die Online-Action ohne inhaltliche Abstriche zu den anderen Versionen zu kommen. Denn laut Aussage von Digital Extremes soll es zum Switch-Launch eine Übergangsphase geben, während der man seinen bestehenden PC-Account und den damit verbundenen Fortschritt auf die Switch-Version übertragen kann. Wenn ihr neugierig auf *Warframe* seid, könnt ihr also – die entsprechende Hardware vorausgesetzt – schon jetzt in die PC-Version schnuppern in Vorbereitung auf die kommende Switch-Umsetzung. **Viktor Eippert**

Auf der Sternenkarte wählt ihr euren nächsten Einsatz aus, wobei zahlreiche Planeten freigespielt werden können.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Die Auswahl an Online-Shootern auf der Switch wird immer besser."

Nach *Fortnite* und *Paladins* ist das nun schon der dritte namhafte Online-Shooter mit Free2Play-Modell, der für die Switch umgesetzt wird. Mit seinem schnellen Action-Gameplay, das mich stark an *Destiny* erinnert (nur aus der Schulterperspektive), spricht mich *Warframe* von den dreien am meisten an. Ich bin schon gespannt, was die Portierungs-Künstler von Panic Button diesmal aus der Switch technisch rausholen, denn im Gegensatz zu *Doom* und *Wolfenstein 2* ist in den weitläufigen Karten von *Warframe* oft wesentlich mehr los – speziell mit vier Spielern gleichzeitig. Jedenfalls zeigt der aktuelle Trend, dass sich die Switch bei Online-Spielen nicht vor den anderen Konsolen verstecken muss. Auf die ganz großen Blockbuster wie *Battlefield, Assassin's Creed* oder *Call of Duty* werden Nintendo-Fans aber mit ziemlicher Sicherheit weiterhin verzichten müssen.

INFOS

Hersteller: Digital Extremes
Entwickler: Digital Extremes/Panic Button
Alternative: Fortnite
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die Bilder haben wir alle mit der PC-Version selbst erstellt. Die Grafik auf der Switch wird natürlich deutlich schwächer ausfallen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

GRIP

Rennspiel Immer dieser Regulationswahn: *Grip* widersetzt sich dem Gesetz der Schwerkraft und liefert dabei ein vielversprechendes Rennerlebnis im Turbo-Modus.

Erinnert sich noch jemand an die Flip Cars, die vor allem in den 1990ern populär waren? Diese Spielzeugautos sind so aufgebaut, dass sie sowohl auf der Ober- als auch auf der Unterseite fahren können. Dadurch sind auch besondere Tricks möglich, etwa dass man auf eine Wand auffährt, einen kleinen Salto macht und dann direkt weiterfährt. Schon 1999 inspirierte dieses Prinzip ein Entwicklerteam zu einer Videospiel-Umsetzung mit ähnlichem Ansatz namens *Rollcage*. Mit Hochgeschwindigkeit fahren wir darin über Pisten, wirbeln fröhlich durch die Luft und rasen auch gerne mal an Wänden und Decken entlang. Ein Jahr später folgte die Fortsetzung *Rollcage Stage 2*, seitdem herrschte an der Flipcar-Front aber von offizieller Seite aus Funkstille. Erst 2015 wurde die Idee wieder aufgegriffen, jedoch nicht in einer offiziellen, sondern einer geistigen Fortsetzung: *Grip* heißt das Ergebnis und in den Kreisen der Macher finden sich auch einige, die bereits bei *Rollcage* und dem Nachfolger mitgewerkelt haben. Irgendwann im Herbst des Jahres 2018 soll er nun endlich erscheinen. Wir durften anlässlich eines Besuches der Entwickler bei uns im Büro hineinspielen und überprüfen, wie viel Spaß es macht, mit aberwitzigem Tempo durch die Gegend zu brettern und dabei sogar die Schallmauer zu durchbrechen. Außerdem durften wir auch den kürzlich offiziell enthüllten Spielmodus Carcours ausprobieren, in dem wir versuchen müssen, auf anspruchsvollem Terrain zum Ziel zu gelangen.

Rennspiel mit Grips

Doch zum Grundsätzlichen: worum geht es in *Grip*? In einer fernen Zukunft verschlägt es uns als Rennfahrer auf diverse fremdartige Planeten mit unterschiedlichem Terrain, um mittels Rennen eine Alien-Invasion abzuhalten – oder so. Ist in Wahrheit ja auch völlig egal und nur eine Prämisse, um uns mit unseren Hochgeschwindigkeitskarossen auf die insgesamt 22 Strecken zu schicken. Wie erwähnt, erreichen die Flipcars dabei auch gerne mal gewaltige Geschwindigkeiten. Die Schallmauer erreichten wir beim Anspielen zwar nicht, es ist durch geschicktes Fahren aber durchaus möglich. Das Spielgefühl ist durchaus rasant. So richtig danach, mit 600 Sachen über Stock und Stein zu zischen, fühlte sich das Geschehen aber auch nicht an: schnell, aber nicht das absolut einzigartige Geschwindigkeitsgefühl, das die Entwickler sich zum Ziel gesetzt haben. Dafür läuft das Geschehen aber recht flüssig bei zuverlässigen 30 Bildern pro Sekunde. Und es ist durchaus eine Leistung, dass die Steuerung trotz des hohen Tempos sehr präzise ist. Es fühlt sich sehr befriedigend an, das eigene Auto übergangslos vom Boden an Wände und Decken zu steuern, mit Drifts um Ecken zu düsen und mehr. Die Fahrzeuge, die wir ausprobieren konnten (insgesamt erwarten uns 15 Stück), fühlen sich zudem alle schön unterschiedlich an. Eine Tuning-Option wird es übrigens nicht geben, wohl aber optische Anpassungen. Neben solchen, die man freischaltet, wird es auch Skins geben, die mit Echtgeld zu erstehen sind. Abgesehen davon soll das Spiel aber frei von Mikrotransaktionen bleiben. Sofern das stimmt, sind wir zufrieden – das Erscheinungsbild unserer Gefährte wirkt auf uns in einem Spiel dieser Art nur bedingt relevant.

Viel-zu-nah-Verkehr

Auf den Strecken wird übrigens nicht nur gefahren, sondern auch gekämpft. Nahkontakt mit unseren Kontrahenten ist quasi Pflicht. Nur wer drängelt, schubst und sich generell wenig fair verhält, landet schlussendlich auf dem Siegertreppchen. Außerdem

Fahrtalent ist das Wichtigste im Spiel. Ist man an erster Stelle, ist aber auch die Chance höher, von Items getroffen zu werden, was einen rasch den Sieg kosten kann.

Wer nicht aufpasst, rast schnell mit Hochgeschwindigkeit gegen die Wand und geht in Flammen auf. Darum gilt es, stets das Steuer sicher in der Hand zu haben.

Die Carcours-Levels stellen eine richtige Herausforderung dar und verlangen von uns, dass wir die Steuerung perfekt beherrschen. Das macht viel Laune.

Unsere Gefährte verfügen nicht über eine fixe Ober- und Unterseite, sondern können in beiden Ausrichtungen fahren. Wie die Flip Cars aus den 1990ern!

haben wir auch noch Zugriff auf allerlei fiese Helferlein, die wir aufsammeln und anschließend verwenden können. In bester *Mario Kart*-Manier heizen wir unseren Widersachern mit Items ein, wenngleich anstatt mit roten Panzern und Bananenschalen mit Maschinengewehren, Lenkraketen und mehr. Auch schön: Durch defensive Gegenstände wie temporäre Schilde können wir uns unsererseits gegen feindliche Attacken schützen. Dadurch erhalten die Rennen eine leichte strategische Note, noch mehr aber wirkt sich die Tatsache aus, dass wir zwei Items auf einmal halten können. Wer will, verwendet diese einfach normal. Halten wir den Knopf eines der Helferlein gedrückt, wird dessen Power jedoch multipliziert, wobei allerdings der zweite Gegenstand geopfert wird. Durch die Aufladezeit und den Wegfall des zweiten Items kann sich für uns also auch wieder ein Nachteil ergeben. Ein nettes Risk-and-Reward-System!

Offene Fragen

Alle bisherigen Ausführungen beziehen sich auf das sogenannte Schnelle Spiel. Wie in allen Spielmodi mit anderen Teilnehmern auf der Strecke wird man zwischen vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen und auch gemeinsam mit echten Menschen loslegen können. Einerseits natürlich online, andererseits aber auch im Splitscreen für zwei Teilnehmer. Heutzutage leider keine Selbstverständlichkeit mehr – schade bloß, dass auf Switch nur zwei Fahrer auf einmal möglich sind, auf den anderen Plattformen hingegen vier. Über den Großteil der Spielmodi, allen voran den Kampagnen-Singleplayer, schweigen sich die Entwickler derzeit noch aus. Wohl aber durften wir wie erwähnt in der Spielvariante Carcours ran. Hier gilt es, lediglich die Zeit zu schlagen – wenn man es denn überhaupt schafft, ans Ende der Strecke zu gelangen. Gewagte Sprünge, riesige Rampen, Loopings, enge Passagen und mehr zeichnen diesen Spielmodus aus. Oft genug ist es zudem zusätzlich notwendig, mit genügend Geschwindigkeit vorzugehen, wenn etwa ein Streckenabschnitt erfordert, dass wir an der Decke fahren. Wir rechnen angesichts der Machart dieser Herausforderungen und der grafisch simplen Gestaltung fest damit, dass es im fertigen Spiel auch einen Level-Editor geben wird, in dem wir selbst höllisch schwere Carcours gestalten können. Apropos Grafik: Technisch umgehauen hat uns *Grip* bis dato noch nicht. Die Strecken sind zwar thematisch abwechslungsreich gestaltet, wirken aber doch etwas austauschbar, zudem würde ein Spiel dieser Art unserer Meinung nach ruhig etwas mehr Farbe vertragen. Auch in Sachen Texturenqualität und Effekte wirkt das alles nicht ganz auf der Höhe der Zeit. Aber wie erwähnt läuft das Geschehen dafür stets flüssig und angesichts der Tatsache, dass dem Entwicklerteam offensichtlich nicht das größte Budget zur Verfügung steht, geht die Grafik schon in Ordnung. Wo sich *Grip* noch beweisen muss, ist in Sachen Langzeitmotivation. Gerade weil wir noch nicht den vollen Modiumfang kennen, können wir noch nicht abschätzen, auf wie lange Sicht die futuristische Raserei zu motivieren weiß. Wir sind aber guter Dinge, dass die Entwickler hier ordentlich liefern – nicht zuletzt, da sie dank Early Access am PC im Kontakt mit den *Grip*-Fans stehen und deren Ideen mit in die Entwicklung einfließen lassen.

Lukas Schmid

Die verschiedenen Strecken des Spiels sind gut gestaltet, grafisch jedoch unterscheiden sie sich zu wenig.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein unterhaltsamer Hochgeschwindigkeits-Racer mit futuristischem Anstrich“

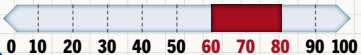
Ich bin ein großer Freund von Rennspielen, die bereit sind, auch mal fünfe gerade sein zu lassen – heißt im Klartext, dass ich mit Rennsimulationen nichts anfangen kann. Je arcadiger, desto glücklicher bin ich! Und wenn es ab in die Zukunft geht, umso mehr. Nachdem ich in der Vergangenheit schon viel Zeit in Titel wie *Wipeout* und *F-Zero* versenkt habe, dieses Subgenre inzwischen aber nur noch selten bedient wird, kommt mir *Grip* also gerade recht. Zwar sind derzeit noch einige Fragen offen, vor allem bezüglich des Umfangs, doch das, was wir bis dato zu sehen und zu spielen bekommen haben, macht zumindest schon einmal Lust auf mehr. Die Tatsache, dass ich sogar im Splitscreen ran darf, lässt zudem mein Nostalgiker-Herz höherschlagen! Hach ja, früher war halt einfach alles besser …

INFOS

Hersteller: Wired Production Limited
Entwickler: Caged Entertainment
Alternative: Fast RMX
Termin: 06. November 2018

Screen-Info: Die Bilder stammen von der Homepage des Spiels und zeigen die technisch etwas fortschrittlichere Fassung für PC, Xbox One und Playstation 4.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die vier Punkte Grafik, Sound, Steuerung und Amiibo (falls vorhanden) separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zum jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 Prozent als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

ab 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

ab 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

ab 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

ab 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

ab 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Frustresistenz beim Spieler, wobei nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

unter 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Breath of the Wild

Termin: 3. März 2017
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo EPD
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 8
Keine technische, aber eine künstlerische Meisterleistung. Deutliche Ruckler bei viel Geschehen auf dem Screen und Pop-ins trüben den Eindruck etwas.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Gute englische, maue deutsche Sprecher, herausragende Musikuntermalung und tolle Soundeffekte

STEUERUNG 9
Unterstützt: Pro-Controller, Gyrosensor
Ab und an kraxelt man à la *Assassin's Creed* aus Versehen Wände hoch, ansonsten funktioniert's tadellos.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (stufenlos)
Ein riesiges, unglaublich abwechslungsreiches und geradezu unverschämt gut durchdachtes Abenteuer. Zahlreiche weggefallene Serienstandards werden nicht allen Fans gefallen und Elemente wie die lahme Story und die zu kleinen Dungeons sind auch objektiv betrachtet Schwachstellen, die im großen Ganzen aber kaum ins Gewicht fallen.

AMIIBO 6
Relativ unspektakulär – alle Infos im Extra-Kasten!

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch gestaltete Spielwelt
- ✚✚ Jede Menge sinnvolle Dinge zu tun
- ✚✚ Gameplay-Neuerungen an allen Ecken und Enden
- ✚✚ Quasi vollkommene Missionsentscheidungsfreiheit
- ✚✚ Keinerlei Bugs beim Testen
- ✚ Toll umgesetztes Ressourcensystem
- ✚ Fast perfekt ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- ✚ Fühlt sich nach wie vor wie *Zelda* an
- ✖ Schlechte deutsche Synchronsprecher
- ✖ Wenige und zu kurze Hauptdungeons

WERTUNG/FAZIT

94

„Extrem kompetent gemachter Open-World-Titel und ein sehr würdiges *Zelda*-Abenteuer"

ICONS

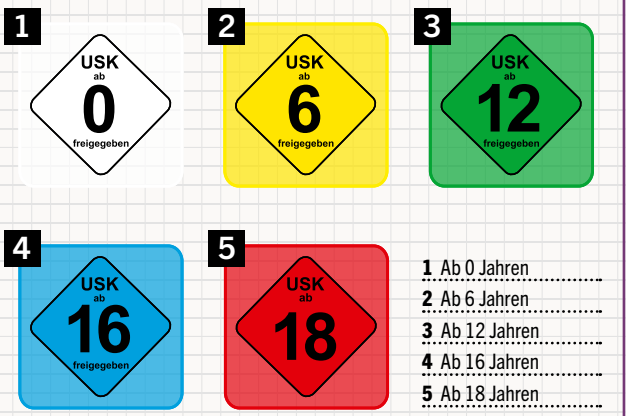
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Switch und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



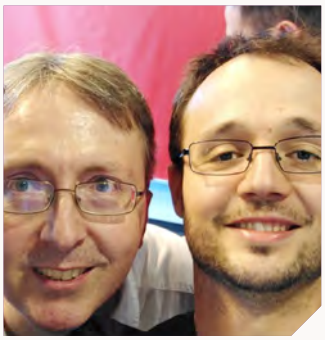
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (32, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Hollow Knight (Switch, so gut, aber so knackig), Ni No Kuni 2 (PS4), Warframe (PC)
Sieht gerade: Grimm – Staffel 6
Hört gerade überall: Klimaanlagen, Ventilatoren oder Lüftungen – puh
Und sonst: Auf meinem Japan-Trip im April habe ich mir ein schickes Disney-Puzzle gekauft. Und dazu direkt im gleichen Laden einen auf den Millimeter genau passenden Rahmen. Hier bei uns ist so was unvorstellbar, da bleibt nur Maßanfertigung oder ewiges Gesuche. Wieso eigentlich?

LUKAS SCHMID (29, Redakteur)



Spielt gerade: Metroid Prime
Sieht gerade: Arrested Development S. 5
Hört gerade: Daniel Johnston
Und sonst: Morgen kommt mein bester Freund nebst Freundin zu Besuch, juhu! Da werden Burger gegessen, es wird in der Fränkischen Schweiz geklettert und abends gemütlich ein Schnaps getrunken und Guitar Hero gespielt. Anschließend stehen Hochzeiten, Geburtstage und andere soziale Events an. Gefühlt ist der Sommer schon komplett verplant. Zum Abschluss geht es dann mit meiner Freundin in den Urlaub!

KATHARINA REUSS (30, Redakteurin)

Spielt gerade: Dead Cells, Hollow Knight, Dark Souls Remastered, Mega Man
Liest gerade: Verbrechen und Strafe
Hört gerade: Sun Dial, Zeal & Ardor
Und sonst: Ist viel zu tun in den nächsten Wochen, wenigstens geht's auf der Arbeit zwischen E3 und Gamescom nicht ganz so stressig zu. Auch schön: zwischen den Wunderblumen auf meinem Balkon hat sich eine hübsche Gartenkreuzspinne wohnlich eingerichtet. Eine Zebraspringspinne und eine Krabbenspinne leben auch schon zwischen all dem Grünzeug!

JOHANNES GEHRLING (27, Volontär)

Spielt gerade: Super Metroid
Sieht gerade: Orange is the New Black (Staffel 6 auf Netflix) – endlich!
Hört gerade: Alte Aggro-Berlin-Songs
Und sonst: Zack, und schon wieder ein Jahr älter! Zwar gehöre ich hier in der Redaktion schon noch immer zum jungen Gemüse, die 30 rückt aber unaufhaltbar näher. Ahh! Bald geht es los mit dem zehnjährigen Abi-Treffen, den Hochzeiten alter Klassenkameraden und Freunden, die auf einmal Kinder haben. Mein Uni-Abschluss ist auch fast zwei Jahre her.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Khaled Khalifa – Der Tod ist ein mühseliges Geschäft
Sieht gerade: Beside Bowie: The Mick Ronson Story
Hört gerade: John Coltrane – Both Directions At Once (The Lost Album), Frank Zappa – Uncle Meat, Randy California – Kapt. Kopter And The (Fabulous) Twirly Birds, Sonic's Rendezvous Band – Electrophonic Tonic, Unknown Mortal Orchestra – Sex & Food, Ramones – Road To Ruin, Thelonious Monk – At Town Hall
Und sonst: hör ich auch noch viel Radio.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Octopath Taveler (Switch, mittlerweile weit über 100 Stunden)
Sieht gerade: Hoffentlich jetzt bald mal Jurassic World 2 auf Blu-ray!
Hört gerade: Das sanfte Rattern seiner lebensnotwendigen Klimaanlage
Und sonst: Nebenan seht ihr meinen zweiten Versuch, selbst Sushi zuzubereiten. Richtig lecker auf einem Algenblatt mit Sushireis, frischem Lachs, Frischkäse, Wasabipaste, Sesam und Schnittlauch. Dazu gibt es Sojasoße (und Stäbchen). War saulecker! Aber Vorsicht: Sushireis klebt wirklich krass.

MATTI SANDQVIST (37, Redakteur)

Spielt gerade: The Banner Saga 3, Wolfenstein 2 und Super Star Wars
Sieht gerade: Broadchurch – Staffel 3, Preacher – Staffel 3 und Glow – Staffel 2
Liest gerade: Die Jack-Aubrey-Reihe von Patrick O'Brian
Und sonst: Fährt dieses Jahr nach Wacken und ist echt gespannt auf das Metal-Festival. Ein wenig schade ist nur, dass zwei wirklich tolle Bands erst um zwei Uhr nachts spielen: Ghost und Zeal & Ardor. Dann muss man halt mal etwas länger als sonst wach bleiben.

DAVID BENKE (24, Video-Volontär)

Spielt gerade: Deus Ex: Mankind Divided, hin und wieder mal FIFA 18
Sieht gerade: Die 5. Staffel von Dr. Who – wollte eigentlich ganz vorne anfangen, aber die ersten vier Seasons gibt's leider nicht auf Netflix.
Hört gerade: „Wie Zuhause" – Alligatoah
Und sonst: Durfte ich kürzlich während eines Pre Season Events auf Schalke das neue Pro Evolution Soccer 2019 anspielen. War eine schöne doppelte Premiere: Erster Pressetermin für die Redaktion und erster Besuch in der VELTINS-Arena.

MEINUNGSMACHE

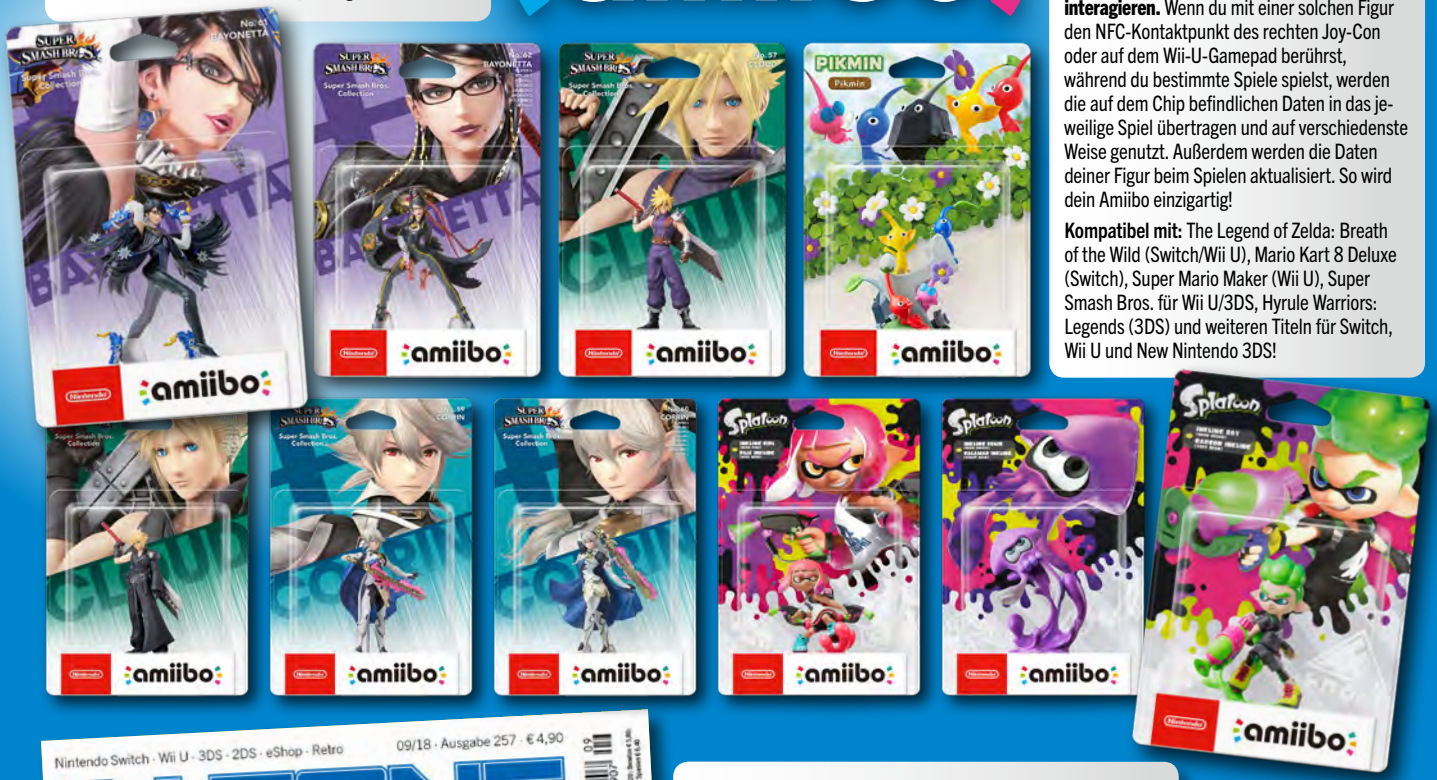
Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Katharina Reuss	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Warioware Gold	Ys 8: Lacrimosa of Dana	Dead Cells	The Lion's Song
FLOP-TITEL	-	-	-	All-Star Fruit Racing
	Joah, ist ein JRPG, ne? An und für sich ja was Feines, aber leider ist das hier ein Genrevertreter, wie er generischer nicht sein könnte. Da bleib ich lieber bei *Octopath Traveler* oder *Ni No Kuni 2: Aufstieg eines Königreichs*. **5**	Auf den ersten Blick wirkt *Ys 8* wie ein typisches JRPG, aber dank des eher ungewöhnlichen Settings, des actionreichen Kampfsystems und der sympathischen Figuren hatte ich durchgehend viel Spaß mit dem Teil. **8**	Erst dachte ich, mir kommt die Story mit der Insel so bekannt vor weil es halt ein klassisches JRPG ist, dabei hab ich das schon auf der PS4 (an-)gespielt, haha. Dabeigeblieben bin ich nicht, war mir zu 08/15. **6**	Die Switch hat mittlerweile ein echt dickes Portfolio an Rollenspielen, mit *Ys 8* gesellt sich nun ein weiterer solider Vertreter dazu. Hätte der Tag 48 Stunden, würde ich sicher mehr davon spielen, hat er aber leider nicht. **7**
Ys 8: Lacrimosa of Dana (Switch) ∅ Wertung: 6,5 // Test S. 34				
Hand of Fate 2 (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 37	Na, da gefällt mir dieses Rollenspiel doch gleich deutlich besser! Ansprechendes Kampfsystem, hübsche Technik und relativ hohe Komplexität (trotz Echtzeit-Kämpfen). Ich sollte wohl doch mal den ersten Teil nachholen … **8**	Die Mischung aus Kartenspiel, RPG und Abenteuergeschichte ist sehr interessant, allerdings bringt der stets reichlich vorherrschende Zufallsfaktor auch immer wieder mal Frust mit sich. **7**	Ein reizvolles Konzept, ordentlich umgesetzt und mit hohem Wiederspielwert. Allerdings bin ich immer noch mit der Komplettierung von *Dead Cells* beschäftigt – auch so eine schlimme Mammutaufgabe. **8**	Apropos dickes Portfolio an Rollenspielen auf der Switch: Hier direkt das nächste. Auch *Hand of Fate 2* ist ein solider Vertreter seines Genres. Nintendos Hybrid-Kiste ist echt ein Fest für Rollenspiel-Fans, oder? **7**
The Banner Saga 3 (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 40	Ich weiß nicht so sicher wie Katha, ob ich schlecht in Rundentaktik-Spielen bin – weil ich sie nicht mag und deswegen nur extrem selten spiele. *The Banner Saga 3* wirkt nett, wird meine Meinung aber auch nicht ändern. **6**	Ich bin ja bekennender Rundentaktik-Fan und bei der *The Banner Saga*-Trilogie kommen zu den packenden Taktik-Kämpfen ein klasse Zeichenstil sowie spannende Story-Entscheidungen, die sich auswirken. **8**	Ich mag den Look und die Geschichte, wie ich aber schon einmal schrieb, habe ich gar kein Talent für das Genre. Ich bin wirklich schlecht in Rundentaktik-spielen wie *Fire Emblem* und *Final Fantasy Tactics*. **7**	Ich schließe mich hier weitestgehend Katha an: *The Banner Saga 3* sieht wirklich wunderhübsch aus und die Geschichte ist ebenso toll. Strategie-Spiele sind aber weder meine Stärke noch meine Leidenschaft. **7**
Dead Cells (Switch) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 42	Hach ja, Roguelike, das nächste Genre, in dem ich mich nur bedingt zu Hause fühle. Allerdings lehne ich es nicht so kategorisch ab wie Strategie und hatte mit *Dead Cells* aufgrund der guten Machart trotzdem Spaß. **7**	Die Auswahl an klasse gemachten Indie-Spielen auf der Switch ist 16 Monate nach Launch schon verdammt beeindruckend. Da habe ich es gar nicht so leicht, mitzuhalten. *Dead Cells* steht jedenfalls auf meiner Liste. **8**	Ein paar Design-Entscheidungen gefallen mir nicht besonders. Das Gameplay mit dem Schild etwa ist mir zu passiv. Ansonsten ist das Kampfsystem aber unglaublich gut und motivierend umgesetzt! **8**	Die optische Aufmachung von *Dead Cells* erinnert mich an *Phantom Trigger*, das Gameplay ist jedoch unterschiedlich. Der hohe Anspruch eines Roguelike wie *Dead Cells* kann motivieren, aber auch zu Frust führen. **7**
Mega Man X Legacy C. (Switch eShop) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 50	Eine schöne Sammlung! Also, der erste Teil zumindest. Die Zweiteilung der Collection ist nicht nur an sich frech, sondern sorgt dafür, dass der zweite Teil aufgrund der schlechteren Spiele deutlich abfällt. Tja. **7**	Die erste Collection mit den ersten vier Teilen von *Mega Man X* ist großartig und nicht nur für Fans der Originale interessant. Die zweite Sammlung ist dagegen vor allem für Liebhaber des blauen Bombers relevant. **7**	Wieso gibt es kein Speichersystem wie bei der *Mega Man Legacy Collection*? Und wieso zwei Teile? So kauft sich doch jeder nur den ersten Part mit den besseren Spielen, hehe. Ordentliche Umsetzungen jedenfalls. **7**	Die *Mega Man*-Spiele gehören nicht unbedingt zu meinen Favoriten, sind Genre-Liebhabern aber durchaus zu empfehlen. Schön, dass nun weitere Abenteuer des Roboter-Jungen auf die Switch kommen. **8**
Warioware Gold (3DS) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 52	Die Designentscheidung, dass man die Collectibles via Kapselmaschine freischaltet, nervt. Ansonsten ist die Mikrogame-Sammlung aber ein tolles Paket mit überraschend hohem Produktionswert. Jetzt aber dann auf Switch, okay? **8**	Warios neuer Minispiel-Wahnsinn ist mal wieder ebenso skurril wie spaßig. Micht stört eigentlich nur, dass *Warioware Gold* nicht auch für die Switch erschienen ist. Was spricht dagegen, Nintendo? **7**	Die Wario-Mikrospiele sind ein klasse Zeitvertreib und in dieser Sammlung ist wirklich alles drin, was man sich wünschen kann. Es muss ja nicht immer alles super anspruchsvolle Spieleunterhaltung sein. **8**	Ich mag Minispiel-Sammlungen wie *Warioware*, ab und zu darf es ja auch mal spaßig, aber ganz ohne tieferen Sinn sein. Wie so oft gilt aber auch hier: Bitte bringt das Spiel doch auf die Switch. Die ist eh immer mit dabei. **8**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht



Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Switch, (New) 3DS und Mobile. Stand: 02. August 2018.

Nintendo Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli 2018		
UPDATE Adventure Time: Piraten der Enchiridion	Bandai Namco Ent.	20. Juli 2018
S. 44 NEU All-Star Fruit Racing	PQube	13. Juli 2018
S. 74 NEU eSHOP Bomb Chicken	Nitrome	12. Juli 2018
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
NEU eSHOP Epic Loon	Ukuza	13. Juli 2018
Go Vacation	Nintendo	27. Juli 2018
S. 37 NEU eSHOP Hand of Fate 2	DefiantDevelopment	17. Juli 2018
S. 77 NEU eSHOP Heroki	Picomy	20. Juli 2018
S. 73 NEU eSHOP Holy Potatoes! A Weapon Shop?!	Rising Star Games	12. Juli 2018
NEU Hotel Transylvania 3: Monsters Overboard	Outright Games	13. Juli 2018
S. 76 NEU eSHOP Hungry Shark World	Ubisoft	17. Juli 2018
NEU Hunting Simulator	Bigben Interactive	10. Juli 2018
S. 48/49 eSHOP Mega Man X Legacy Collection 1 & 2	Capcom	24. Juli 2018
UPDATE eSHOP Miles & Kilo	Michael Burns	05. Juli 2018
eSHOP Mugsters	Team17	17. Juli 2018
eSHOP Mushroom Wars 2	Zillion Whales	05. Juli 2018
Octopath Traveler	Square Enix	13. Juli 2018
NEU eSHOP Paladins	Hi-Rez Studios	25. Juli 2018
UPDATE eSHOP Pocket Rumble	Chucklefish Games	05. Juli 2018
S. 46 Runbow	HeadUp Games	03. Juli 2018
S. 75 eSHOP Semblance	Good Sheperd Ent.	24. Juli 2018
NEU Shining Resonance Refrain	Sega	10. Juli 2018
eSHOP Sleep Tight	We Are Fuzzy	26. Juli 2018
Sonic Mania Plus	Sega	17. Juli 2018
S. 40 UPDATE eSHOP The Banner Saga 3	Versus Evil	26. Juli 2018
S. 72 eSHOP The Lion's Song	Mi'pu'mi	10. Juli 2018
UPDATE Titan Quest	THQ Nordic	31. Juli 2018
August 2018		
S. 42 NEU eSHOP Dead Cells	Motion Twin	07. August 2018
UPDATE eSHOP Flipping Death	Zoink Games	07. August 2018
Monster Hunter Generations Ultimate	Capcom	28. August 2018
eSHOP Okami HD	Capcom	09. August 2018
eSHOP Overcooked 2	Ghost Town Games	07. August 2018
Victor Vran: Overkill Edition	Wired Productions	28. August 2018
September 2018		
Dragon Ball Fighter Z	Bandai Namco	27. September 2018
FIFA 19	EA Sports	28. September 2018
NEU NBA 2K19	2K Sports	11. September 2018
NEU Nintendo Labo: Fahrzeug-Set (Toy-Con 03)	Nintendo	14. September 2018
NEU Planet Alpha	Team17	04. September 2018
SNK Heroines: Tag Team Frenzy	SNK	07. September 2018
Valkyria Chronicles 4	Sega	25. September 2018
Xenoblade Chronicles 2: Torna	Nintendo	14. September 2018
Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Nicht bekannt
eSHOP Arena of Valor	Tencent Games	2018
Ark: Survival Evolved	Studio Wildcard	Herbst 2018
NEU Asterix & Obelix XXL 2	Microids	29. November 2018
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Bit Boy!! Arcade Deluxe	Bplus	2018
eSHOP Blacksad: Under the Skin	Microids	2019
eSHOP Blade Strangers	Nicalis	2018
eSHOP Broken Age	Double Fine	Nicht bekannt
eSHOP Candleman	Spotlightor	Nicht bekannt
Carnival Games	2K Games	06. November 2018
eSHOP Cat Quest 2: The Lupus Empire	The GentleBros	Frühjahr 2019
eSHOP Constructor	System 3	2018
eSHOP Cosmos Defenders	Fiery Squirrel	2018
Cube Life: Survival HD	Cypronia	2018
Daemon X Machina	Nintendo	2019
Dark Souls Remastered	Bandai Namco	Sommer 2018
NEU eSHOP Death Mark	Experience	Nicht bekannt
NEU eSHOP Dragon Marked For Death	Inti Creates	Winter 2018/19

Nintendo Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dragon Quest Builders 2	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Dream Alone	Fat Dog Games	2018
eSHOP Eternum	Back to Basics Games	Nicht bekannt
eSHOP Everspace	Rockfish Games	Nicht bekannt
eSHOP Fimbul	Eurovideo	November 2018
Fire Emblem: Three Houses	Nintendo	Frühjahr 2019
eSHOP Firewatch	Valve	2018
eSHOP Grim Fandango	Double Fine	Nicht bekannt
S. 26 UPDATE Grip	Wired Productions	06. November 2018
Hyper Sports R	Konami	Nicht bekannt
eSHOP Ira	Ore Creative	2018
Killer Queen Black	Bumblebear Games	Frühjahr 2019
eSHOP Last Encounter	Exordium Games	Sommer 2018
eSHOP Mark of the Ninja Remastered	Klei Entertainment	Herbst 2018
Mega Man 11	Capcom	02. Oktober 2018
eSHOP Mercenaries Wings: The False Phoenix	Circle Entertainment	2018
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
eSHOP Modern Combat	Gameloft	Nicht bekannt
eSHOP Monster Boy And The Cursed Kingdom	FDG Entertainment	2018
UPDATE My Hero One's Justice	Bandai Namco	26. Oktober 2018
NEU Nichelodeon Kart Racers	GameMill Entertainment	Winter 2018
Ninjala	GungHo Online Ent.	Frühjahr 2019
NEU Paw Patrol: Im Einsatz	Bandai Namco	26. Oktober 2018
eSHOP Penguin Wars	Dispatch Games	Sommer 2018
eSHOP Pillars of Eternity	Obsidian Entertainment	Winter 2018
Pokémon für Nintendo Switch	Nintendo	2019
Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!	Nintendo	16. November 2018
eSHOP Polygod	Krafted Games	Sommer 2018
eSHOP Putty Pals	Harmonious Games	2018
eSHOP Puzzlebox	Bplus	2018
Real Farm	Soedesco	2018
UPDATE Redout	Nicalis	Nicht bekannt
eSHOP Rise: Race the Future	VD-Dev	Nicht bekannt
eSHOP Road Redemption	Pixel Dash Studios	Nicht bekannt
UPDATE Roller Coaster Tycoon Adventures	Atari	Winter 2018
NEU eSHOP RPG Maker MV	NIS America	2019
Saturday Morning RPG	Limited Run Games	Sommer 2018
eSHOP Shakedown: Hawaii	vBlank	2018
Shin Megami Tensei 5	Atlus	Nicht bekannt
NEU Skullgirls 2nd Encore	Lab Zero	2018
eSHOP Sky Of Azura	Sky Of Azura	Nicht bekannt
NEU eSHOP SNK 40th Anniversary Collection	NIS America	16. November 2018
eSHOP Squadron 51	Loomiarts	Winter 2018
Starlink: Battle for Atlas	Ubisoft	16. Oktober 2018
eSHOP Star Story: The Horizon Escape	Forever Entertainment	Nicht bekannt
Steep	Ubisoft	2018
Super Mario Party	Nintendo	05. Oktober 2018
Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo	07. Dezember 2018
NEU eSHOP Surgeon Simulator	Bossa Studio	Herbst 2018
Syberia 3	Microids	Sommer 2018
Tales of Vesperia: Definitive Edition	Bandai Namco	Winter 2018
Team Sonic Racing	Sega	Dezember 2018
NEU eSHOP The Princess Guide	NIS America	2019
The Walking Dead: Die letzte Staffel	Telltale Games	2018
The World Ends With You – Final Remix	Nintendo	2018
Travis Strikes Again: No More Heroes	Grasshopper Manufacture	2019
Trials Rising	Ubisoft	Februar 2019
eSHOP Unruly Heroes	Magic Design Studios	2018
S. 24 NEU eSHOP Warframe	Digital Extremes	Nicht bekannt
Warriors Orochi 4	Koei Tecmo	19. Oktober 2018
eSHOP Xenosis: Alien Infection	NerdRage Studios	Nicht bekannt
Yoshi für Nintendo Switch	Nintendo	2019

(New) 3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juli 2018		
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	13. Juli 2018
NEU eSHOP Smash Bowling 3D	Big John Games	26. Juli 2018
NEU eSHOP Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games	05. Juli 2018
S.50 Warioware Gold	Nintendo	27. Juli 2018
August 2018		
NEU eSHOP Big Bass Arcade: No Limit	Big John Games	02. August 2018
NEU eSHOP Breakout Defense	nuGame	02. Augus 2018
September 2018		
Yo-kai Watch Blasters: Rote-Katzen-Kommando	Level-5	07. September 2018
Yo-kai Watch Blasters: Weiße-Hunde-Brigade	Level-5	07. September 2018
Weitere Ankündigungen		
eSHOP Antipole DX	Saturnine Games	2018
Cube Creator DX	Arc System Works	Nicht bekannt
eSHOP Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2018
Dragon Quest Monsters: Joker 3 Professional	Square Enix	Nicht bekannt
eSHOP Drancia Saga	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Etrian Mystery Dungeon 2	Atlus	Nicht bekannt
eSHOP Forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
eSHOP Grinsia	Nicalis	2018
Luigi's Mansion	Nintendo	2018
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + B. Jr.s R.	Nintendo	2019
Mighty No. 9	Comcept	2018
eSHOP Minecraft: New Nintendo 3DS Edition	Mojang	2018
eSHOP Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2018
eSHOP Mixed Messages	Activision	2018
Omori	Omocat	Nicht bekannt
NEU Paw Patrol: Im Einsatz	Bandai Namco	26. Oktober 2018
Persona Q2	Atlus	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Rise: Race the Future	VD-Dev	2018
eSHOP Shakedown Hawaii	vBlank	2018
eSHOP Spheroids	Eclipse Games	2018
eSHOP Strike Force Foxx	Big John Games	2018
eSHOP Swords & Soldiers 3D	Circle Entertainment	2018
The Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
eSHOP The Unlikely Legend of Rusty Pub	Glory Detail	2018
eSHOP Warlock's Tower	Midipixel Studio	2018
eSHOP Whoa Dave!	Gaijin Games	2018
Yu-Gi-Oh! Saikyo	Konami	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2018		
Dragalia Lost	Nintendo	2018
Mario Kart Tour	Nintendo	2018/2019
The Legend of Zelda	Nintendo	2018

NBA 2K19 (SWITCH)

Hersteller: 2K Sports **Genre:** Sportspiel **Termin:** 11. September 2018

WARFRAME (SWITCH)

Hersteller: Digital Extremes **Genre:** Online-Shooter **Termin:** Nicht bekannt

ADVENTURE TIME: PIRATEN DER ENCHIRIDION (SWITCH)

Hersteller: Bandai Namco Entertainment **Genre:** Adventure **Termin:** 20. Juli 2018

PAW PATROL: IM EINSATZ (3DS/SWITCH)

Hersteller: Bandai Namco Entertainment **Genre:** Adventure **Termin:** 26. Oktober 2018

SNK 40TH ANNIVERSARY COLLECTION (SWITCH)

Hersteller: NIS America **Genre:** Diverse **Termin:** 16. November 2018

Die einsame Insel in *Ys 8* bietet einige Geheimnisse und diverse schöne Vistas. Schade, dass Letztere wegen der schwachen Grafik nicht ihr volles Potenzial entfalten können.

YS 8: LACRIMOSA OF DANA

Rollenspiel Der erste Serienableger für Nintendo-Konsolen seit über zehn Jahren überzeugt mit spaßigen Kämpfen und einer Spielwelt, die man gerne erkundet.

Obwohl Entwickler Nihon Falcom seinen Rollenspiel-Helden Adol Christin bereits seit etwas über 30 Jahren auf meist gute bis sehr gute Abenteuer in der *Ys*-Reihe schickt, finden die Rollenspiele hierzulande vergleichsweise wenig Beachtung. Das liegt zum einen daran, dass es einige Teile nie zu uns nach Europa geschafft haben, und zum anderen daran, dass die *Ys*-Spiele bei Weitem nicht über so große Entwicklungs- und Marketingbudgets verfügen wie ein *Final Fantasy* oder *Dragon Quest*. Was sie jedoch mit den beiden zuvor genannten Serien gemein haben: Trotz ein paar Anspielungen für Serienveteranen ist jeder Teil in sich geschlossen und kann daher auch von Neueinsteigern problemlos genossen werden. Das gilt auch für *Ys 8: Lacrimosa of Dana*, das nach seinen bisherigen Veröffentlichungen für PS Vita, PS4 und PC nun auch für Nintendo Switch erschienen ist.

Gestrandet auf einer Insel

Falls ihr die üblichen „Gut gegen Böse"-Handlungen der meisten japanischen Rollenspiele leid seid, kommt euch *Ys 8* entgegen, denn hier erwartet euch in erster Linie eine Geschichte über den Überlebenskampf und das Zusammenraufen von Fremden, die ein gemeinsames Ziel verfolgen. Zu Spielbeginn befindet sich euer Held Adol auf einer Überfahrt auf dem Passagierschiff Lombardia, das jedoch von einem Seemonster angegriffen und zum Sinken gebracht wird. Adol und die anderen Passagiere werden infolgedessen an verschiedene Stellen der berüchtigten Serien-Insel angespült. Angeblich soll es von diesem Eiland kein Entkommen geben und noch dazu ist die Insel nicht bewohnt – wenn man von den vielen lebensbedrohlichen Bestien mal absieht. Eure Hauptaufgabe besteht darin, die Insel zu erforschen, die anderen gestrandeten Reisenden zu finden, die gegründete Siedlung auszubauen und vor Monsterangriffen zu schützen und schlussendlich von der vermaledeiten Insel zu fliehen.

Eine wichtige Rolle spielt zudem die namensgebende Dana,

Die Spielabschnitte mit Dana im Fokus sind im Gegensatz zum restlichen Spiel sehr linear, bieten dafür aber ein paar Rätsel in den Dungeons.

Blockt ihr im richtigen Moment eine Attacke, führt das zur Flash Guard. Dadurch verlangsamt sich temporär die Zeit für die Gegner und ihr erhaltet einen Schadensbonus.

eine aufgeweckte junge Frau mit blauem Haar und magischen Kräften. An bestimmten Stellen im Spiel wechselt das Geschehen von Adols Inseltruppe zu Dana und ihr müsst herausfinden, was es mit ihrer Seite der Geschichte und ihrer mysteriösen Verbindung zu Adol auf sich hat. Und dabei wollen wir es auch belassen, denn wenngleich die Story kein Meisterwerk ist, unterhält sie doch genug, um sie nach etwa 35 bis 50 (abhängig davon, wie viele Nebenaufgaben ihr angeht) Stunden bis zu einem der Enden zu verfolgen.

Jeder gerettete Schiffbrüchige schließt sich eurer provisorischen Siedlung an und trägt zum Überleben der Gemeinschaft bei.

Motivierende Erkundung

Was *Ys 8* wirklich auszeichnet, ist die motivierende Erkundung der Spielwelt, denn wer ausgiebig vom Hauptquest-Marker abweicht, wird stets dafür belohnt: Mit gesammelten Rohstoffen craftet ihr wertvolle Ausrüstung und verbessert die Wehranlagen der Siedlung; an abgelegenen Orten findet ihr mächtige Elixiere, die dauerhaft die Werte eurer Helden steigern oder andere sehr wertvolle Schätze; ergatterte Kochrezepte ermöglichen Mahlzeiten, die eure Truppe temporär stärken und so weiter. Selbst das stetige Aufdecken der Karte an sich wird in bestimmten Intervallen belohnt. Und das gilt in gleichem Maße für die Rettung der verschiedenen Schiffbrüchigen. Jeder Neuzugang bereichert die Siedlung auf die eine oder andere Weise spürbar. Die Schmiedin Kathleen verbessert mit den entsprechenden Rohstoffen eure Waffen, bei der Schneiderin Alison stellt ihr Accessoires her, beim Arzt nutzt ihr Kräuter gepaart mit den seltenen Flaschen, um verschiedene Tränke zu brauen, und so weiter. Darüber hinaus werden hin und wieder bestimmte Abschnitte der Karte von Hindernissen versperrt, für deren Räumung ihr eine bestimmte Menge an Bewohnern in eurer Siedlung haben müsst. Wieder andere Stellen könnt ihr dagegen erst erforschen, wenn ihr ähnlich wie in Metroidvania-Spielen entsprechende Erkundungsausrüstung erhalten habt, die zum Beispiel Doppelsprünge oder das Atmen unter Wasser ermöglicht. Das alles vermittelt ein großartiges Fortschrittsgefühl im Verlauf des Abenteuers.

Sympathische Charaktere

Gelungen ist auch die Umsetzung der sympathischen, einprägsamen Charaktere, deren Eigenheiten und Hintergrundgeschichten gut im Verlauf des Spiels herausgestellt werden. Das schließt auch die zahlreichen Schiffbrüchigen abseits der spielbaren Heldentruppe ein, die euch mit der Zeit um ein paar Gefallen in Form von Nebenaufträgen bitten. Erfüllt ihr diese und macht ihnen Geschenke, steigert ihr so deren Zustimmung zu Adol. Dadurch erfahrt ihr mehr über die anderen unfreiwilligen Inselbewohner und schaltet beim Maximum schön gemachte, mal heitere, mal emotionale Dialog-Sequenzen frei.

Eingängige Kämpfe

Wie für die Reihe üblich, setzt *Ys 8* auf ein Echtzeit-Kampfsystem mit Standardattacken und Spezialfähigkeiten, das leicht zu erlernen ist, sich gut steuert und trotz seiner simplen Natur nicht eintönig wird. Meistens kommt es darauf an, Gegner mit dem korrekten Schadenstyp anzugreifen (es gibt drei und jeder Held verfügt über einen bestimmten). Dadurch durchbricht man nach einigen Treffern die Verteidigung der Widersacher und kann sie fix erledigen. Mit genug Übung lassen sich die Attacken und Skills auch kombinieren, um bestimmte Feine in der Luft zu jonglieren oder dank Statuseffekten wie Betäubung und Paralyse beinahe durchgehend ohne Gegenwehr in Schach zu halten. Das ist gerade bei großen Monstern in der zweiten Spielhälfte nützlich, da diese mächtig austeilen.

Noch effektiver ist jedoch die Nutzung der Flash-Move- und Flash-Guard-Manöver. Diese leitet ihr ein, wenn ihr im richtigen Moment ausweicht oder blockt, wodurch die Zeit temporär verlangsamt wird, was euch starke Gegenattacken ermöglicht. Spe-

Das Echtzeit-Kampfsystem ist leicht erlernt, wird trotz seiner simplen Natur aber nie eintönig und sorgt für eine gute Spielbarkeit.

Das Erforschen der Spielwelt ist eine eurer zentralen Beschäftigungen im Spiel und sehr lohnenswert. Wie viel ihr bereits entdeckt habt, seht ihr auf der Weltkarte.

MEINUNG
Viktor Eippert

„In kaum einem anderen RPG fand ich das Erkunden der Spielwelt derart lohnenswert.“

Bis auf wenige Ausnahmen spiele ich Action-Adventures und Rollenspiele grundsätzlich möglichst komplett durch und erforsche daher auch immer jede Ecke der Spielwelt. Doch in kaum einem Rollenspiel empfand ich das Erkunden der Spielwelt derart lohnenswert wie in *Ys 8: Lacrimosa of Dana*. Selbst nach mehreren Dutzend Spielstunden habe ich mich immer noch gefreut, wenn ich ein neues Abenteuer-Item ergatterte, das mir neue Areale eröffnete, oder ich einen wertvollen Ausrüstungsgegenstand aufstöberte. Zudem macht es wirklich Freude, die langsam wachsende Siedlung von Schiffbrüchigen gedeihen zu sehen und die Charaktere alle näher kennenzulernen. Mit mehr Zeit für die technische Umsetzung auf der Switch und allgemein einem höheren Produktionsbudget hätte ein echtes Meisterklasse-Rollenspiel entstehen können. Aber auch so war es ein sehr schöner Inselausflug.

Ys 8: Lacrimosa of Dana

Termin: 29. Juni 2018
Hersteller: NIS America
Entwickler: Nihon Falcom
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 6
Grafisch und technisch hat das Rollenspiel klar die größten Schwächen. Verwaschene, flackernde Texturen und gelegentliche Framerate-Einbrüche stören.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Englisch
Die englische Sprachausgabe ist ordentlich, der Soundtrack dagegen ist hervorragend.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung ist unkompliziert, nur die Kamera zickt hin und wieder ein wenig.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (5 Stufen)
Wenn ihr die Spielwelt komplett erforscht, alle Nebenaufgaben erledigt und den Bonus-Dungeon nach Spielende angeht, seid ihr mit dem Inselabenteuer locker 50 Stunden beschäftigt.

PRO / CONTRA
- ✚ Belohnende Spielwelterkundung
- ✚ Spaßiges, eingängiges Kampfsystem
- ✚ Interessantes, unverbrauchtes Setting
- ✚ Sympathische, einprägsame Charaktere
- ✚ Exzellenter Soundtrack
- ✚ Unterhaltsame Handlung
- ✚ Umgebungsrätsel in einigen Dungeons
- ✚ Gutes Fortschrittsgefühl
- ➖ Gelegentliche Framerate-Einbrüche
- ➖ Auffälliges Texturenflackern
- ➖ Altbackene Grafik
- ➖ Aufteilung der Areale in diverse kleinere Stücke
- ➖ Lineare Abschnitte spielerisch wenig spannend

WERTUNG/FAZIT

„Packendes Inselabenteuer mit eingängigen Kämpfen und kleineren technischen Macken.“

79

Trotz einiger Stereotypen sind die Charaktere sympathisch und es ist interessant, im Spielverlauf mehr über sie zu erfahren.

ziell in den zahlreichen Bosskämpfen ist diese Taktik für den Erfolg wichtig.

Zum Spaß in den Kämpfen trägt auch maßgeblich die gelungene Musikuntermalung bei, die überhaupt im gesamten Spiel spitze und sehr breit gefächert ist. Von fetzigen Gitarren-Riffs über elektronische Musik bis hin zu stimmungsvollen Orchesterstücken ist alles dabei und immer passend zum Spielgeschehen.

Technische Macken

Gedämpft wird der Spielspaß in *Ys 8* jedoch vor allem durch technische Aspekte. Die ursprünglichen Anfänge auf der Vita erkennt man sofort an den groben Umgebungstexturen, den mäßigen Charaktermodellen und der Unterteilung der Spielwelt in getrennte Gebietsabschnitte, wobei die Ladezeiten beim Wechsel immerhin sehr kurz ausfallen. Auf der Switch kommen gelegentliche Framerate-Einbrüche sowie lästiges Texturenflimmern hinzu, das in erster Linie dadurch hervorgerufen wird, dass die Auflösung sowohl im TV- als auch im Handheldmodus dynamisch wechselt, je nachdem, wie viel auf dem Bildschirm los ist. Das ist zwar nie so schlimm, dass es die Spielbarkeit beeinträchtigt, ist aber auch schwer auszublenden. Schade ist zudem, dass weite Strecken der englischen Dialoge nicht eingesprochen sind, wobei die Sprecher einen ordentlichen Job gemacht haben, wenn man sie denn mal hört. Ein kleinerer Kritikpunkt sind außerdem die gelegentlichen linearen Spielabschnitte mit Dana, da hier das Erkundungsgameplay nicht zum Tragen kommt.

Wenn ihr keinen großen Wert auf beeindruckende Grafik und hohes Produktionsbudget legt, dann findet ihr in *Ys 8: Lacrimosa of Dana* ein lohnenswertes Action-Rollenspiel für Nintendos Hybridkonsole mit motivierender Erkundung der Spielwelt, einem unverbrauchten Setting, eingängigen Kämpfen und einem exzellenten Soundtrack. **Viktor Eippert**

Die zahlreichen Bosse im Spiel sind beeindruckend gestaltet und haben teilweise sogar spielerische Besonderheiten.

HAND OF FATE 2

Rollenspiel Glücksgriff oder Arschkarte? Das zweite *Hand of Fate* ist fairer, besser und abwechslungsreicher als sein Vorgänger – und nun endlich auch für die Switch verfügbar!

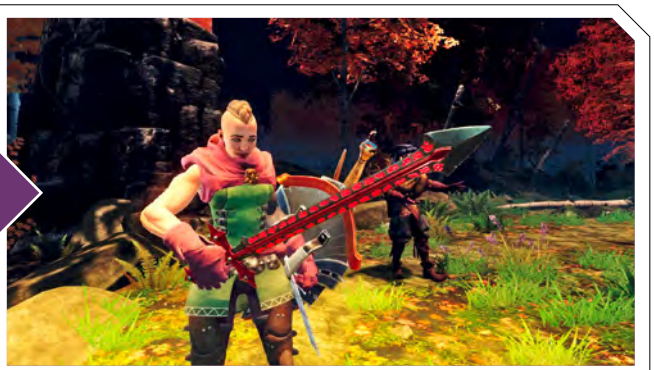
Der Trend bleibt ungebrochen: Nach einer ganzen Serie unverhoffter Umsetzungen ist die Nintendo Switch schon wieder um eine Indie-Perle reicher! *Hand of Fate* feierte vor drei Jahren sein Debüt auf dem PC und sorgte dort mit seinem innovativen Mix aus Karten-, Action- und Rollenspiel für Aufsehen. Doch erst mit dem zweiten Teil, der 2017 erschien, wurde aus der guten Idee auch ein tolles Spiel, das ihr nun endlich auch auf der Switch erleben könnt. Und keine Sorge: Vorkenntnisse sind nicht nötig!

Hier werden Karten lebendig!

Dreh- und Angelpunkt in *Hand of Fate 2* ist der mysteriöse „Geber". Der verhüllte Mann sitzt uns das gesamte Abenteuer an einem Tisch gegenüber, kommentiert das Geschehen (auf Englisch) und breitet verschiedenste Karten vor uns aus. Die sind das Fundament des ganzen Spiels: Nahezu alles in *Hand of Fate 2* wird durch Karten repräsentiert, egal ob Waffen, Gegner, Zauber, Nahrung oder Quests!

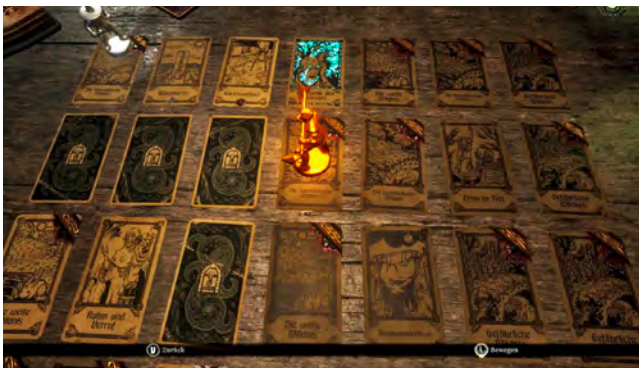
Hand of Fate 2 hat zwar einen losen Handlungsrahmen, der sich aber kaum bemerkbar macht. Vielmehr besteht das Spiel aus 22 Einzelabenteuern – jedes mit eigenen Geschichten, Wendungen, Entscheidungen und Figuren. Beispielsweise sollen wir für den Chef einer Diebesgilde einen Auftragsmörder enttarnen, Dörfer vor plündernden Nordmännern warnen, unheilvolle Relikte einsammeln, einen verzauberten Turm erklimmen, aus einer Stadt fliehen oder Ausrüstung sammeln, um uns für den Endkampf gegen einen Oger zu wappnen. Dabei gibt's stets unterschiedliche Voraussetzungen: Mal sind die Nahrungsmittel gefährlich knapp, mal wird unser Held mit ätzenden Flüchen belegt, mal müssen wir unter Zeitdruck das Ziel erreichen, Zivilisten retten, Reichtümer anhäufen oder Rohstoffe sammeln. Gut geschrieben und abwechslungsreich!

Nahezu alles wird durch Karten repräsentiert, auch unsere Ausrüstung. Zu Beginn jedes Abenteuers mischen wir beispielsweise solche Waffenkarten ins Deck.



Sobald wir die entsprechende Karte zufällig ziehen, dürfen wir sie in den Hack&Slay-Kämpfen nutzen. Hier haben wir die mächtige Kardinalklinge erbeutet.

Die schön inszenierten Kämpfe machen anfangs durchaus Spaß, laufen auf Dauer aber viel zu eintönig ab. Auch die fixe Kamera stört ein wenig.



Vor jedem Level mischen wir unsere eigenen Ereigniskarten unter das Deck des Gebers. Auf diese Weise beeinflussen wir, welche Vorteile wir erhalten können.

So wird gespielt!

Doch egal welches Abenteuer wir starten, das Grundprinzip bleibt immer gleich: Jede Geschichte besteht aus verdeckten Karten, die der Geber vor uns auf den Tisch legt. Mit jedem Schritt unserer Spielfigur wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, die uns mit einer neuen Situation oder Herausforderung konfrontiert. Das Gute daran: Vor jeder Mission dürfen wir selbst ein Deck mit Ereigniskarten zusammenstellen und unter den Stapel des Gebers mischen! So nehmen wir Einfluss darauf, welchen Gegnern, Gefahren, Schätzen und Fallen wir begegnen. Auch unsere Ausrüstung, die ebenfalls durch Karten repräsentiert wird, legen wir so fest. In dem Level herrscht Nahrungsknappheit? Dann packen wir Ereigniskarten ins Deck, die uns viele Vorräte bescheren. Müssen wir gegen Untote kämpfen? Dann mischen wir einen magischen Hammer unter den Kartenstapel, der unter Skelettkriegern kräftig aufräumt. Und müssen wir besonders viele Geschicklichkeitsproben bestehen, sorgen wir dafür, dass einige magische Ringe im Kartenpool landen, die unsere Erfolgsaussichten verbessern. Gute Planung ist darum die halbe Miete!

Glückskind oder Pechvogel

Während wir uns Karte für Karte vorarbeiten, müssen wir ständig Entscheidungen in einer Textauswahl treffen: Lassen wir uns von einem zwielichtigen Goblin zu einer Wette verführen? Nähern wir uns einer verdächtig unbewachten Schatztruhe? Eilen wir hungernden Zivilisten zur Hilfe? Was wir tun und lassen, hat stets Konsequenzen – manchmal als harte Bestrafung, etwa in Form von Schmerzenskarten, die unsere Lebenspunkte niederknüppeln oder ein Ausrüstungsteil verschlingen. Oder aber als dicke Belohnung, zum Beispiel als Nahrung oder Gold, als neue Waffe oder als Segenskarte, die uns einen mächtigen Buff verpasst.

Ob wir Erfolg haben oder scheitern, wird in der Regel durch eines von vier kniffligen Minispielen geprüft: In zwei Varianten müssen wir Karten ziehen, beim Pendel dagegen im perfekten Moment die Aktionstaste drücken und beim Würfeln ist schieres Glück gefragt – das kann für ebenso viel Jubel wie für Frust sorgen, eben je nachdem, wie gut man sich schlägt. Lobenswert ist aber, dass das Balancing insgesamt verzeihender und fairer daherkommt als im Vorgängerspiel. Passend zu den Minispielen heuern wir außerdem vier Kameraden an, von denen uns jeweils einer oder eine begleiten kann. Im Angebot sind die Schmiedin Ariadne, der Magier Malaclypse, die Soldatin Estrella und der Krieger Colbjorn. Jeder Sidekick kann uns in einem der Minispiele unterstützen und damit einen wichtigen Vorteil verschaffen! Außerdem tauchen die Begleiter auch in den häufigen Kämpfen auf und gehen uns tatkräftig zur Hand. Denn *Hand of Fate 2* ist mehr als nur ein einfaches Kartenspiel!

Hack&Slay-Action

Die wohl größte Besonderheit von *Hand of Fate 2*: Kommt es zum Gefecht, wechselt das Spiel in einen Action-Modus. Unser Held landet in einer hübsch gestalteten Mini-Arena, wo er in typischer Hack&Slay-Manier gegen Diebe, Soldaten, Untote, Nordmänner, Verderbte, Oger und einiges mehr antreten muss. Das spielt sich grundsätzlich gut, auch wenn die fixen Kamerawinkel stören, da sie in vielen Kämpfen nicht genug Übersicht liefern. Die Action selbst geht aber recht flüssig von der Hand: Der Held richtet sich halbautomatisch am nächsten Gegner aus und Feinde greifen uns so gut wie nie gleichzeitig an, sondern warten ab, bis sie an der Reihe sind. Gutes Reaktionsvermögen ist trotzdem Pflicht! Wer nicht blitzschnell blockt, kontert und ausweicht, liegt schnell im Gras. Zwar gibt es eine stattliche Auswahl an Waffen, doch leider beschränkt sich das Angebot immer nur auf drei grundlegende Kategorien: Wir teilen mit Schwertern und Schilden, leichten Klingenwaffen oder Zweihändern wie Streitkolben und Äxten aus. Peitschen, Kampfstäbe, Wurfwaffen, Zauberstäbe, Bögen oder Armbrüste sucht man vergebens. Auch Zaubersprüche gibt's nur in begrenzter Form von Artefakten mit wenigen Ladungen, darum spielt Magie kaum eine Rolle. Genau in diesen Disziplinen zeigte sich auch schon das erste *Hand of Fate* knauserig – für einen Nachfolger hätten wir uns mehr Vielfalt gewünscht!

Der Geber ordnet die Ereigniskarten in den meisten Levels immer wieder neu an, das sorgt für Wiederspielwert.

Auch das Gegnerangebot ist überschaubar: Zwar verwendet jeder Feind unterschiedliche Angriffsmuster und erfordert andere Herangehensweisen, doch nach ein paar Stunden hat man sämtliche Widersacher gesehen und alle Taktiken verinnerlicht. Weil die Kämpfe dann kaum noch fordern, schleudert uns *Hand of Fate 2* immer wieder Gegnermassen entgegen, um für mehr Herausforderung zu sorgen, was aber nach einer Weile ziemlich ermüden kann. Obendrein wird man in vielen Levels einfach zu oft in Kämpfe gezwungen, in denen man immer wieder die gleichen Feinde plattmachen muss.

Magie kommt nur selten zum Einsatz und ist stark begrenzt. Eine echte Magierspielweise mit Zauberstäben und dergleichen gibt's nicht, schade!

Der Geber piesackt uns mit seinen gemeinen Prüfungen. Er wurde hervorragend vertont, allerdings gibt's die Sprachausgabe nur auf Englisch.

Viel Umfang, viel Grind

Die eintönigen Gefechte fallen vor allem dann auf, wenn man gemeisterte Levels erneut spielt, um zusätzliche Karten zu verdienen. Denn viele Karten schalten ihrerseits neue Folgekarten frei, wenn man die richtige Entscheidung getroffen und eine Prüfung gemeistert hat; dann winken etwa neue Story-Ereignisse, bessere Waffen oder stabilere Rüstungen. Bis man all die guten Karten freigespielt hat, ist allerdings viel Grinding nötig. Das gilt besonders für die vier Begleiter, die wir in eigenen Questreihen aufleveln können und die uns im Endkampf einen dicken Vorteil verschaffen. Immerhin: Das streckt gewaltig die Spielzeit! Wer nur schnurstracks die Levels durchspielt, ist vielleicht 10 bis 20 Stunden beschäftigt. Wer alles freischalten will, sollte dagegen bis zu 30 Stunden einplanen! In der Switch-Version sind außerdem alle bisher verfügbaren DLCs enthalten, darunter auch ein Endlosmodus, der es euch erlaubt, noch viele weitere Stunden in dem Spiel zu versenken. Alles in allem bekommt man für 26 Euro also viel geboten.

Der satte Umfang lässt auch darüber hinwegsehen, dass die Switch-Version grafisch etwas abgespeckt wurde, vor allem die Schattendarstellung ist wesentlich gröber als auf dem PC oder anderen Konsolen. Bei Release hatte die Switch-Umsetzung sogar mit einer richtig miesen Performance zu kämpfen, doch zum Glück wurde das Problem nach einer Woche mit einem Patch behoben – also keine Abwertung nötig! **Felix Schütz**

Die Switch-Umsetzung wurde grafisch etwas abgespeckt, besonders die niedrig aufgelösten Schatten fallen negativ auf.

MEINUNG
Felix Schütz

„Auch auf der Switch eine originelle Indie-Perle in erstaunlich guter Umsetzung"

Das erste *Hand of Fate* habe ich damals allein für die tolle Grundidee zwar gern, aber nie mit Begeisterung gespielt – was vor allem am hohen Zufallsfaktor und den harten Strafen lag. Der Nachfolger macht da einiges besser: Vor allem das Balancing fällt sanfter aus, da ich diesmal mehr Möglichkeiten habe, Fehler auszugleichen. Trotzdem spielen Glück und Zufall immer noch eine gewaltige Rolle – wer ein Minispiel verhaut oder die sprichwörtliche Arschkarte zieht, hat nix zu lachen! An den eintönigen Kämpfen hat sich aber zu wenig getan, die Mini-Arenen mit ihren immer gleichen Gegnern und wenigen Waffentypen waren schon Schwächen des Vorgängers. Auch *Hand of Fate 2* hinterlässt darum einen bitteren Nachgeschmack: Aus dem tollen Konzept ließe sich bestimmt noch so viel mehr machen!

Hand of Fate 2

Termin: 17. Juli 2018
Hersteller: Defiant Development
Entwickler: Defiant Development
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: 25,79 Euro

GRAFIK 7
Der Kartentisch ist äußerst stimmungsvoll in Szene gesetzt. In den 3D-Kämpfen fallen im Vergleich zu den anderen Umsetzungen deutlich schwächere Effekte und matschigere Schatten auf.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Musik in den Kämpfen und die Kommentare des Gebers wiederholen sich etwas zu oft. Letzterer ist dafür ausgezeichnet auf Englisch vertont.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
In den Kämpfen sind schnelle Reaktionen gefragt. Die fixe Kamera sorgt leider für Probleme in der Übersicht.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Manche Minispiele fallen knifflig aus und in einigen Massenkämpfen geht's ziemlich zur Sache: *Hand of Fate 2* kann durchaus mal frustig oder eintönig werden, mit etwas Geduld ist aber alles gut schaffbar.

PRO / CONTRA
- ++ Tolles Konzept mixt Karten- und Actionspiel
- ++ Stimmungsvolle Präsentation
- ++ 22 interessante Story-Kapitel
- ++ Knifflige Entscheidungen
- \+ Vielfältige Ereigniskarten
- \+ Cooler englischer Erzähler/Geber
- \+ Endlosmodus und alle DLCs enthalten
- – Angriffsmuster der Gegner leicht zu durchschauen
- – Viel Grinding nötig, um alle Karten freizuspielen
- – Nur drei Waffenarten und kaum Zauber
- –– Oft ungünstige Kamera in Kämpfen
- –– Kämpfe auf Dauer arg eintönig
- –– Hoher Zufallsfaktor birgt Frustgefahr

WERTUNG/FAZIT

77

„Trotz eintöniger Kämpfe ein motivierender Mix aus Karten-, RPG- und Actionspiel"

Wie in den Vorgängern zieht unsere Karawane durch die Landschaft – dieses Mal aber nur in der Stadt Arberrang.

THE BANNER SAGA 3

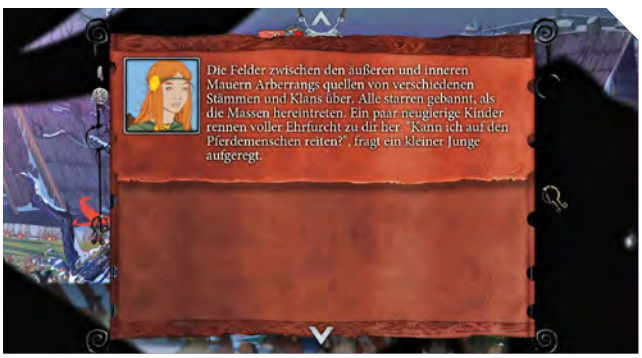
Strategie Eines der erfolgreichsten Kickstarter-Projekte steuert dem Ende zu. Wie gut das finale Kapitel der Wikingersaga geworden ist, verrät unser Test.

„Zum Reisen gehört Geduld, Mut, guter Humor, Vergessenheit aller häuslichen Sorgen und dass man sich durch widrige Zufälle, Schwierigkeiten, böses Wetter, schlechte Kost und dergleichen nicht niederschlagen lässt“. Was der deutsche Schriftsteller und „Benimmratgeber“ Adolph Freiherr von Knigge vor knapp 250 Jahren über das Verreisen – das damals zugebenermaßen deutlich beschwerlicher als heute ausfiel – geschrieben hat, könnte der Protagonist Rook (beziehungsweise seine Tochter Alette) von *The Banner Saga* glatt unterschreiben. Ob Geduld, Mut oder eben auch Humor – all das hat der einstige Jäger auf seiner Flucht vor den golemartigen Dredge beweisen müssen. Ebenso hat seine Karawane von der Katastrophe entronnenen Menschen und riesenhaften Varls Hunger leiden, schwierige Kämpfe gegen Ungeheuer ausfechten und durch den einen oder anderen widrigen Zufall ihre Pläne komplett umkrempeln müssen. Die Flucht vor den Dredge hat aber nicht nur einige liebgewonnene Haudegen der Heldentruppe um Rook das Leben gekostet, sondern auch dafür gesorgt, dass ungeahnte Allianzen in der Wikinger-Fantasywelt geschmiedet wurden, Könige gestorben sind und mit ihnen ganze Reiche von der Landkarte verschwunden sind. Die durch eine Kickstarter-Kampagne finanzierte Saga steuert im dritten Teil ihrem Ende zu und ohne euch unnötig spoilern zu wollen, ist das Finale mehr als episch und genau das, was man als Fan erwartet hat. Falls ihr erst jetzt auf die Reihe aufmerksam geworden sein solltet, empfehlen wir euch, alle drei Teile nacheinander zu spielen. Ausführliche Tests von *The Banner Saga 1* und *2* findet ihr übrigens auf www.pcgames.de.

Die falsche Schlacht

Die Handlung des letzten Kapitels setzt direkt dort an, wo wir im zweiten aufgehört haben: Unsere Flüchtlingskarawane ist in Arberrang angekommen, kurz bevor die Königsstadt von den Dredge be-

In der Königsstadt Arberrang müssen wir einen Bürgerkrieg verhindern, indem wir zum Beispiel vermittelnd zwischen den beiden Fraktionen agieren.



Die Dialoge im Spiel sind zwar ordentlich ins Deutsche übersetzt worden, aber es gibt weder eine deutsche noch eine englische Sprachausgabe.

lagert wird. Doch anstatt uns mit den Steingolems zu beschäftigen, müssen wir uns mit der Innenpolitik der Stadt herumschlagen und so versuchen, einen unnötigen Bürgerkrieg zu verhindern. Vor allem der todkranke, schwache König sorgt dafür, dass sich verfeindete Fraktionen in der letzten Zufluchtsstätte der Menschen und riesenhaften Varls bilden. In den gut geschriebenen, aber leider nicht vertonten Dialogen können wir vermittelnd zwischen den beiden Parteien agieren oder auch uns vehement auf die Seite einer der Gruppierungen stellen. Der zweite Handlungsstrang führt uns hingegen in die Finsternis, welche die von den Dredge eroberten Länder überzieht, wo wir mit dem Varl Iver und der Söldnertruppe der Raben vor ihrem ehemaligen Anführer Bolverk fliehen. Hier gilt es in Gesprächen, die Moral der Truppe hochzuhalten, uns aber zugleich als guter Anführer zu beweisen. Wie schon zuvor in den Vorgängern beeinflussen unsere Entscheidungen maßgeblich die Handlung – und führen mitunter zum Tod einiger Charaktere.

Varl Iver ist mit der Söldnertruppe der Raben in der Finsternis vor Bolverk auf der Flucht. Hier müssen wir uns als guter Anführer beweisen.

Mehr Geschichte als Spiel

Die Geschichte von *The Banner Saga 3* kann man zwar auch weitestgehend ohne Kenntnisse der Vorgänger nachvollziehen und ebenso ist es nicht zwingend notwendig, einen Speicherstand aus Teil 2 zu importieren. Unserer Meinung nach verhält es sich hier aber wie bei den Telltale-Abenteuern: Unsere eigenen Entscheidungen haben die Handlung stark geformt, einige Charaktere sind uns richtig ans Herz gewachsen und so gehen viele Stärken des Spiels verloren, wenn man erst mit dem dritten Teil loslegt. Allerdings gibt es in unseren Augen einen Nachteil, wenn man bereits an die 40 Stunden mit den Vorgängern verbracht hat: Das relativ simple Gameplay ist für eine lange Spielzeit nicht wirklich ausgelegt. Neben den Dialogen bestreiten wir wieder rundenbasierte Gefechte, in denen wir sechs von uns zuvor ausgewählte Helden dirigieren, Spezialattacken einsetzen und so versuchen, mit möglichst wenigen Verlusten siegreich aus der Auseinandersetzung hervorzugehen.

Zwar bringt *The Banner Saga 3* einige Änderungen in die bekannte Formel wie etwa Gefechte gegen mehrere Wellen von Feinden, grundsätzlich mangelt es trotzdem stark an Abwechslung. Zudem hatten wir im dritten Teil das Gefühl, dass unsere nun schon sehr hochstufigen Helden etwas zu stark in den Kämpfen waren; insgesamt haben wir bis zum furiosen Finale keines der Gefechte verloren, obwohl unsere Taktik nicht immer optimal war. Außerdem ist es schade, dass die Entwickler auch im dritten Teil nicht für die nötige Übersicht auf den Schlachtfeldern sorgen und man in manchen Dialogen nicht immer so recht weiß, was welche Antwort genau bewirkt.

Doch abseits dieser Schwächen ist The *Banner Saga 3* ein gutes Spiel und ein episches Erlebnis. Die wunderschönen, handgezeichneten und -animierten Charaktere, die spannende Geschichte und die unterschiedlichen Ausgänge sind für einen Indie-Titel eines kleinen Studios einfach beachtlich. Fans der Reihe bekommen zudem ein gelungenes Ende präsentiert und erfahren außerdem noch allerlei über ihre liebsten Helden – alles in allem ist *The Banner Saga 3* damit ein würdiger Abschluss einer guten Trilogie, die sich auch auf der Switch lohnt. **Matti Sandqvist**

Zwar gibt es kleinere Änderungen in den rundenbasieren Gefechten, aber insgesamt bieten sie etwas zu wenig Abwechslung.

MEINUNG
Matti Sandqvist

„Eine fantastische Trilogie findet einen würdigen Abschluss! “

The Banner Saga hat mich bereits während seiner Kickstarter-Phase überzeugt und daher dürfte es kaum jemanden verwundern, dass ich fast schon die Tage bis zum Release des letzten Kapitels gezählt habe. Insgesamt bin ich zufrieden mit dem dritten Teil, was vor allem an der epischen Handlung und den stark gezeichneten Charakteren liegt. Spielerisch muss ich hingegen sagen, dass das Gameplay für ein Abenteuer solch gewaltiger Ausmaße etwas zu wenig Abwechslung bietet – insbesondere nach dem Durschpielen von Teil 1 und 2. Während mich die Gefechte in den Vorgängern mitunter herausgefordert haben, fühlten sich die Kämpfe nun manchmal wie ein notwendiges Übel an. Das mag zwar auch an dem etwas zu leichten Schwierigkeitsgrad liegen, aber mindestens ebenso sehr daran, dass die vom Regelwerk her einfachen Kämpfe fast immer gleich verlaufen. Am Ende ist das aber für *The Banner Saga 3* nicht entscheidend. Viel wichtiger war es für mich, dass die Entwickler die Handlung der Trilogie mehr als gelungen abgeschlossen haben – und das dürfte für die meisten Fans das Hauptkriterium sein.

The Banner Saga 3

Termin: 26. Juli 2018
Hersteller: Versus Evil
Entwickler: Stoic
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 24,99 Euro

GRAFIK 8
Die wunderschöne, handgezeichnete Grafik ist eine der Stärken von *Banner Saga 3*.

SOUND 5
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Dialoge sind zum größten Teil nicht vertont, die Hintergrundmusik ist dafür aber atmosphärisch.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller und Touchscreen
Sowohl die Joy-Con- als auch die Touchscreen-Steuerung sind logisch aufgebaut und gehen vollkommen in Ordnung.

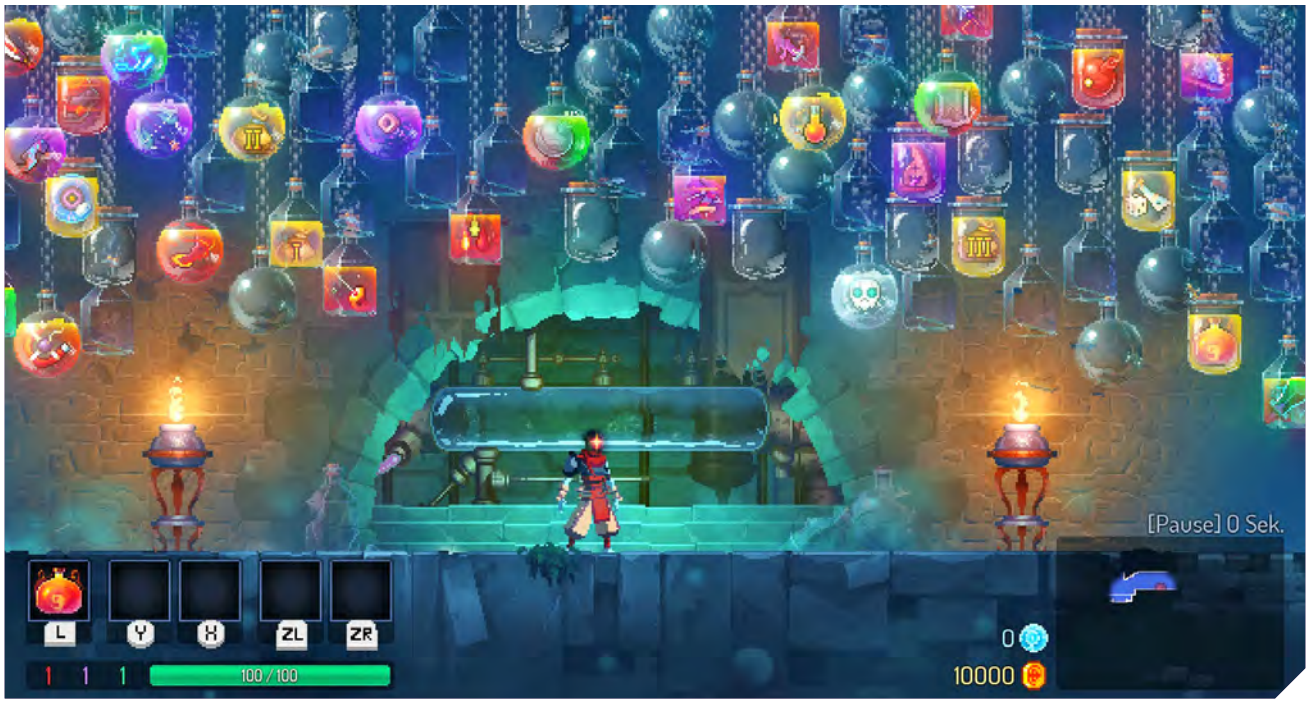
EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel (stufenlos)
Dank der epischen Handlung und der interessanten Charaktere stören die etwas abwechslungsarmen Rundengefechte kaum.

PRO / CONTRA
- ++ Epische Handlung
- \+ Wunderschöne, handgezeichnete Grafik
- \+ Entscheidungen aus den Vorgängern beeinflussen die Geschichte
- \+ Interessante, lebendig wirkende Charaktere
- \+ Würdiges Ende der Erzählung
- – Rundenbasierte Kämpfe bieten zu wenig Abwechslung in Anbetracht der langen Spielzeit
- – In den Gefechten geht manchmal die Übersicht verloren

WERTUNG/FAZIT

82

„Ein würdiger Abschluss einer herausragenden Indie-Trilogie!“



DEAD CELLS

Switch

Action Der ewige Kreislauf von Leben und Tod: *Dead Cells* zu spielen heißt, aus den Fehlern zu lernen und es beim nächsten Mal – hoffentlich – besser zu machen.

Dead Cells ist schon jetzt ein riesiger Erfolg – auf Steam ertrinkt der Early-Access-Titel seit letztem Jahr in positiven User-Wertungen, und das, obwohl das Roguelike-Spiel nicht einmal fertiggestellt war. Auf der Switch landet nun die finale Fassung der Pixel-Action mit *Dark Souls*-Flair.

Ihr seid tot – oder doch nicht?

Die Story von *Dead Cells* ist vorhanden, im Grunde aber ganz egal. Nur so viel ist wichtig: Ihr verkörpert einen Haufen Zellen, der immer und immer wieder versucht, von einer Gefängnisinsel zu fliehen. Zwischen Freiheit und Held stehen jedoch eine Menge Fallen, Gegner und Bosse. Jedes der etwa 20 Gebiete – von denen ihr viele erst erreicht, wenn ihr gewisse Items eingesammelt habt – wird zufällig generiert. Meistens sind die Ergebnisse gelungen, auf die Dauer kommen euch die Versatzstücke aber zwangsläufig bekannt vor und mit handgearbeitetem Level-Design wie in klassischen Metroidvanias kann *Dead Cells* nicht mithalten. Dafür punktet das Indie-Spiel bei einem wichtigen Punkt: den Kämpfen. Schläge fühlen sich wuchtig an, die dynamischen Animationen machen das Prügeln, Stechen und Hauen zu einer wahren Freude. Jede Waffe hat ein anderes Handling, mit dem ihr euch vertraut machen müsst. Theoretisch ist mit fast jeder Fertigkeiten- und Bewaffnungskombo der Triumph über die Knastinsel denkbar, es gibt aber deutliche Balancing-Unterschiede. Taktik-Builds mit aufstellbaren Ballisten zum Beispiel sind echte Boss-Killer.

Wählt weise!

Findet ihr sogenannte Pergamente der Macht, verbessert ihr einen eurer drei Charakterwerte: Brutalität, Taktik und Überleben. Jeder Gegenstand und jede Fähigkeit profitieren von Boni, abhängig von euren Werten, mit jedem Pergament wächst zudem eure Gesundheitsleiste. In den

Kämpfe stehen im Mittelpunkt, ab und zu, etwa in Herausforderungsportalen, müsst ihr aber auch euer Platforming-Können unter Beweis stellen.

Der Nahkampf fühlt sich klasse an und die Effekte unterstreichen die Action. Wer empfindlich auf Lichtblitze reagiert, kann diese aber auch ausschalten.

Auch bei einer Gegnerübermacht müsst ihr kühlen Kopf bewahren, sonst geht ihr gnadenlos unter.

insgesamt vier Item-Slots (plus ein Platz für eine Halskette) platziert ihr Waffen und Schilde, in den beiden Sekundärtaschen Unterstützungsobjekte wie Fallen oder Granaten. Typisch Roguelike ist all das jedoch futsch, sobald ihr das Zeitliche segnet. Eure Überlebenschancen erhöht ihr, indem ihr zum einen neue Objekte freischaltet, die ihr dann – vielleicht! – beim nächsten Durchgang findet. Zum Freischalten benötigt ihr zunächst eine Blaupause; diese sind in den Levels versteckt oder Gegner lassen sie fallen. Um die Pläne in Items zu verwandeln, müsst ihr sie beim Sammler abgeben, ein NPC, den ihr nach Abschluss jedes Areals trefft. Bezahlt wird der gute Mann mit den titelgebenden Dead Cells, die wiederum regelmäßig von jeder Gegnerart gedroppt werden. Das System hat einen kleinen Haken: Einige Waffen sind nicht besonders praktisch – oder passen vielleicht einfach nicht zu eurem Spielstil –, sie verwässern aber den Item-Pool ab ihrer Freischaltung, sodass die Chance, euer Lieblingsspielzeug zu finden, sinkt. Vor dem Freischalten weiß man freilich nicht, ob das Ergebnis taugt, und das Sammeln der Dead Cells kostet viel Zeit. Für die permanente Aufwertung eurer Gesundheitstränke müsst ihr etwa über 600 Zellen beschaffen! Einmal freigeschaltet, bleiben alle Gegenstände im Pool erhalten, genau wie die Runen, von denen es vier gibt und die euer Bewegungsrepertoire erweitern.

Eile mit Weile

Dead Cells belohnt taktisches Vorgehen und die großzügige Nutzung von Ausweichrolle und Sekundärfähigkeiten. Wer zu gierig und hektisch spielt, sieht kein Land: Mehr als einen Gegner gleichzeitig im Nahkampf anzugehen, grenzt an Selbstmord. Kombiniert mit dem Zufalls- und Grind-Faktor könnten ungeduldige Abenteurer das Interesse verlieren, bevor sie gar den ersten Boss erblickt haben. Wer Ruhe und Nerven bewahrt, hat Erfolg – hier steckt mehr Roguelike als Metroidvania drin! **Katharina Reuß**

Nach jedem Level tauscht ihr eure Dead Cells und gesammeltes Gold gegen Fähigkeiten und Waffen bei NPCs ein.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Ich komme nicht davon los, trotz ein paar Design-Schwächen."

Es gibt viele Strategien, um zum Ziel zu kommen, aber nicht alle machen gleich viel Spaß. Das Parieren mit Schilden ist zwar gut umgesetzt (noch einfacher als in *Dark Souls*), aber der passive Aspekt daran gefällt mir nicht. Das Gesamtkonzept *Dead Cells* funktioniert, ja, aber es sind ein paar Kleinigkeiten, die mir auf Dauer auf die Nerven gehen. Unsichtbare Gegner etwa, oder die kurzen, wenn auch seltenen Ruckler. Was ich aber besonders vermisse, ist eine ausgefeiltere Risiko-Belohnungs-Mechanik. Ich möchte bessere Belohnungen dafür bekommen, dass ich schwierigere Levels bewältige. Oder wenigstens eine Option, dass Gegner mehr Dead Cells fallen lassen, damit ich schneller meine gewünschten Items freischalte. Sprach's und startete den nächsten Run …

Dead Cells

Termin: 07. August 2018
Hersteller: Headup Games
Entwickler: Motion Twin
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 35 Euro (24,99 Euro digital)

GRAFIK 8
Schöne Pixeloptik, klasse Animationen und optisch stark unterschiedliche, atmosphärische Levels. Allerdings kommt es vereinzelt zu ärgerlichen Rucklern im Handheld-Betrieb.

SOUND 7
Sprache/Text: –/Deutsch
Nette Musikuntermalung, die sich aber meistens vornehm zurückhält. Gute Sound-Effekte.

STEUERUNG 10
Unterstützt: Pro Controller
Auf den Punkt: Die Steuerung funktioniert einwandfrei, Tasten lassen sich sogar frei belegen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: schwer
Und wieder von vorne: *Dead Cells* verleitet zum stetigen Weiterspielen und Noch-mal-Versuchen, der hohe Grindfaktor kombiniert mit dem Zufallselement dürfte jedoch einige Spieler abschrecken. Neben dem Abenteuermodus stellt ihr euch täglichen Herausforderungen mit Zeitlimit – aber erst, nachdem ihr den ersten Boss besiegt und die entsprechende Rune eingeheimst habt. Nur wer besonnen vorgeht, hat Chancen, von der Insel zu entkommen.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Extrem spaßiges Nahkampfsystem
- ✚✚ Kein Durchgang gleicht dem anderen
- ✚✚ Tolle Animationen und schöne Optik
- ✚ Viele Fähigkeiten und Items zum Freischalten
- ✚ Große Build-Vielfalt
- ✚ Motiviert zum Immer-wieder-Spielen
- ➖➖ Viel Grinding
- ➖➖ Gelegentlich störende Ruckler

WERTUNG/FAZIT

83

„Spaßiges Roguelike mit super Kampfsystem, das Geduld und Grind erfordert."

ALL-STAR FRUIT RACING

Rennspiel Natürlich gibt es auf der Switch neben *Mario Kart 8 Deluxe* auch eine Daseinsberechtigung für andere Fun-Racer. *All-Star Fruit Racing* schöpft diese aber nur bedingt aus.

Jeder neue Fun-Racer muss sich mit der extrem beliebten *Mario Kart*-Serie messen, das ist quasi ein ungeschriebenes Gesetz. Klar, *Mario Kart 8 Deluxe* ist schon jetzt eines der erfolgreichsten Switch-Spiel und hat sich sogar öfter verkauft als *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, irgendwas muss der Klempner-Racer also richtig machen, weshalb er als Instanz des Sub-Genres gilt. Wagen wir also diesen Vergleich mit *All-Star Fruit Racing* (*ASFR*), klingt der Konkurrent eigentlich erst einmal durchaus vielversprechend: Viele verschiedene Modi, 21 Strecken, unzählige Kart-Individualisierungen und ein innovatives Item-System mit Fruchtsäften sollen das Rennspiel interessant und abwechslungsreich machen. Leider hält *ASFR* aber bei näherem Hinsehen dann doch nicht ansatzweise das, was der erste Eindruck zu versprechen vermag.

Juicer? Lieber doch nicht.

Eine der größten Enttäuschungen soll eigentlich das Highlight und vor allem das Alleinstellungsmerkmal von *ASFR* sein, nämlich das Juicer-System. In den Rennen müsst ihr Früchte aus vier verschiedenen Kategorien einsammeln, um die vier Tanks des Juicers zu füllen. Je nach Regeln des jeweiligen Rennens dürft ihr die einzelnen Tanks selbst kombinieren oder auch alle auf einmal verwenden. Je nach Kombination entfesselt ihr verschiedene Power-Ups, beispielsweise Turbos verschiedener Stärke, Hindernisse für eure Mitstreiter wie Eisblöcke oder Angriffs-Items wie einen Tornado. Was interessant und vielfältig klingt, entpuppt sich beim Spielen aber leider als ziemlich lahme Gurke. Viele Power-Ups bringen euch einfach kaum einen Vorteil bei den Rennen, weil sie beispielsweise ins Leere gehen. Außerdem ist das Juicer-System anfangs nur recht schwer zu begreifen, sodass ihr den Saft aus den Tanks oft für unsinnige Power-Ups verschwendet. Und wenn ihr ständig auf die vier Tanks schauen, per Buttons einzelne Tanks ab- und ankoppeln und dann noch die passenden Früchte sammeln müsst, ist das einfach viel zu viel Ablenkung für ein Rennspiel, bei dem es nun mal rasant zur Sache geht. Die nächste Leitplanke küsst euer Gesicht gerne mal, wenn ihr euch zu sehr mit dem Juicer-System beschäftigt.

Obst voraus: Mit auf der Strecke verteilten Früchten füllt ihr die Tanks des Juicers. Dadurch könnt ihr wiederum auf verschiedene Items und Power-Ups zugreifen.

Typisch für einen Fun-Racer reicht die Spannweite der Power-Ups von (fast schon) langweiligen Turbos über Angriffs-Items bis hin zu Verteidigungs-Fähigkeiten.

Gameplay: Typisch

Abgesehen davon gibt sich *ASFR* als recht gewöhnlicher Fun-Racer mit einer simplen Fahrzeug-Steuerung ohne Gimmicks wie Schaltung oder anderen realitätsgetreuen Feinheiten; im Grunde gebt ihr halt Gas und steuert, Bremsen ist eigentlich nie nötig, wie bei *Mario Kart* auch (dort abgesehen vom 200ccm-Modus). Driften verleiht euch Genre-üblich einen Boost, nur übertreiben dürft ihr es nicht: Wenn ihr zu lange driftet, erleidet euer Motor einen Schaden. Boost-Felder und kleine Schanzen säumen die Strecke. Die Karts liegen extrem schwammig auf der Strecke, was uns sofort nach der knackigen Steuerung eines *Mario Kart* sehnen lässt.

Beweisen dürft ihr euch in verschiedenen Modi, der wichtigste ist dabei der Karriere-Modus. Hier absolviert ihr immer vier Rennen am Stück und fahrt einen Gesamtsieg ein, was bei guter Platzierung neue Kart-Teile zum Individualisieren sowie neue Strecken und den jeweils nächsten Cup freischaltet. Bei der schnellen Meisterschaft handelt es sich im Grunde auch um Cups aus je vier Strecken, die aber in diesem Fall zufällig sind. Bei der eigenen Meisterschaft bastelt ihr euch aus den verfügbaren Strecken und Regeln eure eigene Meisterschaft. Einzelne, freie Rennen sind auch möglich, genauso wie Zeitrennen ohne Gegner und Items um die beste Streckenzeit. Beim Training wartet ein recht hilfreiches Tutorial auf euch.

Im lokalen Mehrspieler-Modus dürft ihr zusammen mit maximal drei weiteren Mitspielern ran, einen Online-Modus lässt das Spiel aber leider vermissen.

Viele Enttäuschungen

Im Multiplayer dürft ihr ebenfalls ran, maximal zu viert, ein Online-Modus fehlt leider. Hierbei habt ihr die Wahl zwischen freien Rennen, schnellen Meisterschaften und eigenen Meisterschaften. Der Mehrspieler-Modus bereitet bei *ASFR* noch am ehesten Spaß, wenn er doch auch unter der gleichen Problematik des umständlichen Juicer-Systems leidet.

Obendrauf kommen leider noch recht gravierende technische Probleme: Die Grafik ist sehr verwaschen und unscharf, die Bildwiederholrate sowohl im TV- als auch im Handheld-Modus viel zu niedrig, die Musik zwar stellenweise überraschend gut, manchmal dafür aber völlig deplatziert oder einfach nur merkwürdig, die Sounds wiederum bestenfalls gewöhnungsbedürftig. Auch die Spielwelt ist zwar um Vielfältigkeit, Abwechslungsreichtum und Atmosphäre bemüht, alle drei kommen aber kaum zustande.

Das ganze Spiel wirkt großteils leblos, Detailreichtum fehlt und zu den bereits erwähnten technischen Problemen, die viel Spielspaß killen, gesellen sich auch noch dauernd extrem spät aufpoppende Objekte. Da schaffen auch die fünf Welten mit verschiedenen Themen (entsprechend der Jahreszeiten + Spezial) und verschiedene Renntypen (Dragster, Hill-Climb, Eliminierung) nicht genug Spielspaß-Ausgleich. Das (rein optische) Tuning in der Werkstatt mit den freigeschalteten Bauteilen aus verschiedenen Kategorien (Karosserie, Reifen etc.) ist ein ganz nettes Spielelement, die verschiedenen Fahrer sind wiederum ziemlich gesichtslos und völlig austauschbar. Bei fast jedem Spielaspekt merkt man dem Spiel an, wie bemüht die Entwickler waren, etwas Tolles zu schaffen. Leider ist ihnen das aber nicht gelungen.

Johannes Gehrling

In der Werkstatt könnt ihr eure Karts optisch mit den in den freien Rennen und Karriere-Cups freigeschalteten Objekten verschönern.

Während die Oberwelt von *All-Star Fruit Racing* recht hübsch aussieht, „glänzen" die eigentlichen Rennstrecken leider mit einer verwaschenen Grafik und Lieblosigkeit.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Der Spielumfang geht klar, alles andere ist aber eine mittelschwere Enttäuschung."

Ich kann verstehen, dass es sehr schwierig ist, als Fun-Racer gegen *Mario Kart* anzustinken. Ja, mich nervt es selbst, dass der Vergleich mit dem Nintendo-Spiel bei jedem Fun-Racer so allgegenwärtig ist. Nachdem ich nun einige Zeit mit *All-Star Fruit Racing* verbracht habe, bin ich aber wirklich so froh wie lange nicht mehr, dass *Mario Kart 8 (Deluxe)* so gut ist. Ich bin unvoreingenommen an *ASFR* herangetreten und nach Sichtung des ersten Materials war ich sogar richtig heiß auf das Spiel. Als die Version dann bei uns eintraf, ließ die Enttäuschung jedoch nicht lange auf sich warten. Die leblose Spielwelt, die schwammige Steuerung, die starken technischen Probleme und das nervige Juicer-System lassen mich geradezu aufatmen, mit dem Spiel nun abschließen zu können.

All-Star Fruit Racing

Termin: 13. Juli 2018
Hersteller: Pqube
Entwickler: 3DCloud.it
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 4
Verwaschene Texturen, ruckeliges Bild und eine Spielgestaltung ohne Seele zeichnen das Spiel aus.

SOUND 6
Text: Deutsch
An manchen Stellen tolle Musik, an anderen total daneben. Die Sounds sind großteils einfach merkwürdig.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Umständliche Steuerung beim An-/Abkoppeln der Tanks, ansonsten weitestgehend Standard-Kost.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Zwar gibt's eine durchaus gute Auswahl an Strecken und Modi, leider unterscheidet sich aber alles kaum voneinander. Das Juicer-System ist eher nervig als einzigartig. Ein paar Runden gehen durchaus klar.

MEHRSPIELER 6
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Im Multiplayer macht's, typisch Fun-Racer, etwas mehr Spaß. Aber auch hier glänzt das Spiel nicht.

PRO / CONTRA

- \+ Ordentlicher Umfang
- \+ Eigene Meisterschaften erstellen
- \+ Witzige Fun-Facts beim Ladebildschirm
- \+ Nette Musik
- \+ Einführendes Tutorial
- − Schwammige Steuerung
- − Kompliziertes Juicer-System
- − Verwaschene Grafik
- − Ruckeliges Bild
- − Kein Online-Multiplayer
- − Unübersichtliche Interfaces
- − Extrem lange Ladezeiten

WERTUNG/FAZIT

60

„Gute Ideen der Entwickler, aber leider in allen Bereichen schlecht umgesetzt."

Wenn die Farbe des Hintergrunds mit der Farbe der Plattform übereinstimmt, verschwindet Zweitere.

Jump & Run Gute Freunde kann nach dem eingängigen Lied von Franz Beckenbauer ja bekanntlich niemand trennen. Die rasanten Mehrspieler-Runden in *Runbow* könnten diesen Umstand jedoch ändern.

Mit Multiplayer-fokussierten Spielen vom Schlage eines *Mario Kart* oder *Super Smash Bros.* ist es ja so: Skill und Chaos treffen aufeinander. Einerseits reißt ihr ohne Können und Übung natürlich keine großen Erfolge an euch, andererseits spielt auch das unvorhersehbare Chaos eine entscheidende Rolle und ist vor allem ein wichtiger Teil des Spielspaßes. In diese Richtung tendiert auch *Runbow* für die Switch, das neben der eShop-Version am 02. August als physische Handels-Version in der Deluxe-Variante erschienen ist, die sämtliche Zusatzinhalte beinhaltet, für die ihr im eShop sonst noch mal extra zur Kasse gebeten werdet. In der Neuauflage des bereits 2015 für die Wii U veröffentlichten Jump&Run-Titels müsst ihr leider auf den „ColourMaster"-Modus der Wii-U-Version verzichten, weil der Switch das hierfür notwendige Gamepad fehlt. Ansonsten aber erwartet euch der gleiche feinste Plattformer-Spaß, der sich weiterhin mehr als sehen lassen kann.

Plattform-Chaos

In *Runbow* gilt es, je nach Modus verschiedene Aufgaben zu erfüllen. Im Abenteuer-Modus müsst ihr euch beispielsweise durch eine Vielzahl an Levels schlagen, bei denen ihr entweder möglichst schnell zum Ziel laufen oder eine bestimmte Anzahl Gegner besiegen sollt. Die Levels strotzen vor Hindernissen, Abgründen, Stacheln, Lava, anderen interaktiven Elementen, Gegnern und vor allem einem: farbigen Plattformen. Ständig wechselt der Hintergrund der Spielwelt seine Farbe; stimmen die Farbe einer Plattform und des Hintergrundes überein, verschwindet diese Plattform, solange der Hintergrund die gleiche Farbe hat. Dieses Prinzip ist in *Runbow* allgegenwärtig und stellt das Alleinstellungsmerkmal des Spiels dar, wodurch das *Runbow* anspruchsvoller ist als viele vergleichbare Genre-Vertreter. Nicht nur müsst ihr euch beeilen, auf Gegner Acht geben, dürft nicht herunterfallen und müsst obendrein noch geschickt durch die Welten hüpfen: auch die ständig verschwindenden und wieder auftauchenden Plattformen, durch die sich die Levels kontinuierlich verändern, solltet ihr unbedingt die ganze Zeit im Auge behalten. Viel zu tun also. Sobald ihr euch aber an diese Spielmechanik gewöhnt habt, wird sie mehr und mehr zur Selbstverständlichkeit. Gelegentlich sorgen die Plattfor-

Im Arena-Modus rücken euch nicht nur eure Gegner auf die Pelle, sondern auch die Levels selbst, die geprägt sind von Lava und anderen gefährlichen Dingen.

Es kann nur einen (oder eine) geben: Im Standard-Modus gewinnt derjenige Spieler, der zuerst das Ziel in Form einer strahlenden Trophäe erreicht.

men aber immer wieder für Chaos, egal, wie gut ihr seid.

Modi für alle

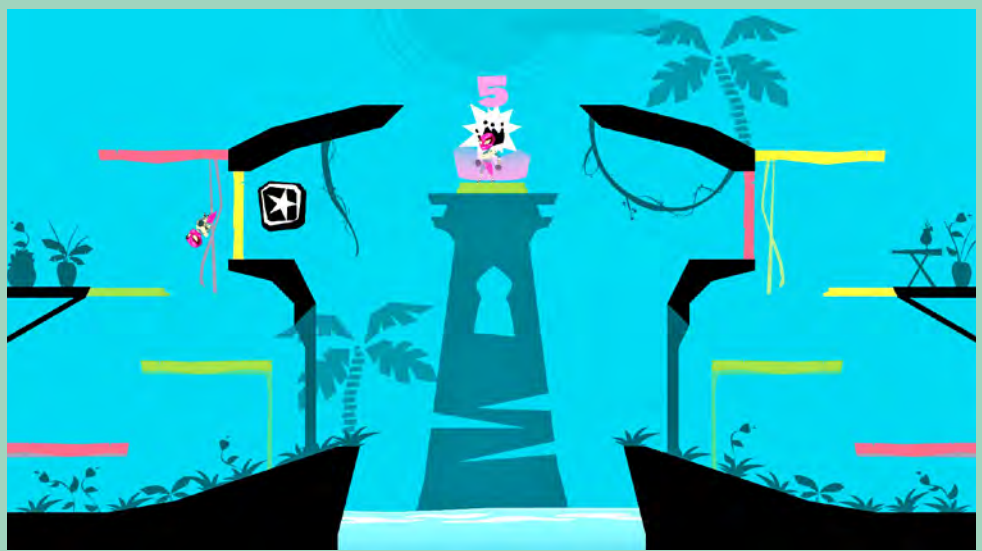
Neben dem Abenteuer-Modus dürft ihr euer Können auch im besonders anspruchsvollen „Bowhemoth"-Modus beweisen, bei dem es keine Zwischen-Speicherpunkte gibt. Auch hier gilt es zumeist, möglichst schnell ans Ziel zu rennen und bis zu drei Medaillen für eine entsprechend gute Zeit zu verdienen. Während die beiden erstgenannten Modi sowohl allein als auch im Mehrspieler-Modus spielbar sind, trifft das auf die drei folgenden Modi nicht zu, für die ihr mindestens einen weiteren Mitstreiter benötigt, maximal dürft ihr zu acht ran. Bei „Gleich wird gerannt" gilt die gleiche Prämisse wie in den meisten Levels des Abenteuer-Modus, nämlich möglichst schnell ans Ziel zu laufen/hüpfen/rennen. Bei „Betritt die Arena" müsst ihr euch gegenseitig bekämpfen und als Letzter überleben, gleichzeitig stellen die Levels hier sehr feindselige Umgebungen dar, die langsam zerfallen und gespickt sind mit tödlichen Elementen. Bei „Gegrüßt sei der König des Hügels" müsst ihr insgesamt sieben volle Sekunden auf einer vorgegebenen Plattform verharren, um einen Level für euch zu entscheiden. Das muss aber nicht am Stück geschehen. Diese drei reinen Mehrspieler-Modi könnt ihr auch online bestreiten, wahlweise in öffentlichen oder privaten

Im „Hügel-Modus" müsst ihr 7 Sekunden lang auf einer Plattform stehen, um zu gewinnen. Verlasst ihr die Plattform, wird die Zeit nur angehalten, nicht neu gestartet.

Räumen. Wir hatten allerdings meistens so einige Schwierigkeiten, andere Mitspieler zu finden, was schon bei der Wii-U-Version ein Problem war.

Leider keine CPU

Zwar liegt der Fokus von *Runbow* ganz klar auf dem Multiplayer, dennoch gibt's auch als Einzelspieler genug zu tun, denn Abenteuer-Modus, Bowhemoth und Online-Modus dürft ihr alleine bestreiten, alle drei Modi bieten reichlich Inhalt. Motivieren soll euch außerdem das Freischalten von neuen Spielfiguren aus bekannten Indie-Spielen wie zum Beispiel Shovel Knight aus dem gleichnamigen Titel oder Rusty aus *Steamworld Dig*. Was zum Freischalten nötig ist, könnt ihr jederzeit einsehen. Ansonsten sorgt natürlich der Multiplayer für Langzeitspaß. Da ihr sämtliche Modi im Mehrspieler zocken dürft, bietet der einen wirklich großen Umfang. Einziger echter Wermutstropfen: Leider gibt es keine CPU-gesteuerten Mitspieler. Wenn ihr zu acht spielen wollt, müsst ihr auch wirklich acht reale Spieler vor der Switch sein. Doch auch „nur" zu zweit oder dritt bereitet *Runbow* jede Menge Spaß mit einer guten Mischung aus spielerischem Können und chaotischen Elementen wie den ständig wechselnden Plattformen. Im Arena-Modus fühlen wir uns fast ein bisschen wie in einem abgespeckten und besonders flotten *Super Smash Bros.* Und dank der wirklich großen Zahl unterschiedlicher Levels in den unterschiedlichen Modi müsst ihr schon wirklich sehr viel *Runbow* spielen, bis zu viel Routine aufkommt. Zockt ihr besonders fleißig, kommt ihr aber durchaus irgendwann an diesen Punkt. Muss aber ja nicht sonderlich schlimm sein, *Mario Kart* geht ja schließlich auch immer wieder, oder? **Johannes Gehrling**



Die drei reinen Multiplayer-Modi könnt ihr auch online spielen. Nur an Mitstreitern mangelt es doch leider etwas.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Runbow* ist ein richtig toller Multiplayer-Titel mit Langzeitspaß für die Switch."

Der Vergleich mit *Mario Kart* ist für mich persönlich bei *Runbow* ein sehr naheliegender, da ich wahrscheinlich keiner zweiten Spieleserie so viel Zeit gewidmet habe wie Nintendos genialem Klempner-Fun-Racer. Natürlich ist das eine ein Rennspiel und das andere ein Jump & Run/Platformer, doch beide haben eins gemein: Sie sind echte Multiplayer-Granaten, die man einfach immer wieder und mit jedem genießen kann. Bei beiden müsst ihr außerdem zuerst ein bisschen üben, um gut zu sein und Siege einzufahren. Und das vielleicht Wichtigste: Mit *Runbow* habe ich jetzt ein Spiel auf meiner Switch, das ich mit Leuten spielen kann, die keinen Bock auf *Mario Kart* (mehr) haben, wenn sie mich besuchen. Ich hab gehört, das soll es geben. Kaum zu glauben, oder?

Runbow

Termin: 03. Juli 2018
Hersteller: Headup Games
Entwickler: 13AM Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 30 Euro (14,99 Euro digital)

GRAFIK 8
Die Grafik ist nicht nur ansehnlich, sondern in Form der wechselnden Farben auch Teil des Gameplays.

SOUND 8
Text: Deutsch
Die Musik ist temporeich und heizt das flotte Gameplay noch mal stark an. Teilweise Ohrwurm-Qualität.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung besteht im Grunde nur aus Laufen, Springen und Angreifen sowie Kombinationen dessen. Richtig gut werdet ihr aber erst durch Übung.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Der Einzelspieler-Umfang ist geringer als der des Multiplayer, bietet aber dennoch genug Inhalt für einige spaßige Spielstunden. Leider gibt's keine CPU-Gegner, die das Einzelspiel interessanter machen würden.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-9 **Spieler offline:** 2-8
Besonders im lokalen Mehrspieler-Modus glänzt *Runbow* durch hitziges und witziges Spielvergnügen, an dem sehr viele Mitspieler gleichzeitig teilnehmen können. Online fehlt es leider an genügend Gegnern.

PRO / CONTRA
- ++ Super spaßiger Mehrspieler-Titel
- \+ Möglichkeit, in großen Gruppen gemeinsam zu spielen
- \+ Einzigartige Gameplay-Elemente
- \+ Vielzahl verschiedener Levels
- \+ Viele freischaltbare Figuren aus Indie-Titeln
- − Keine CPU-Mitspieler
- − Zu wenige Online-Spieler
- − Ein Modus aus der Wii-U-Version gestrichen

WERTUNG/FAZIT

84

„Toller Spaß für Multiplayer-Abende in großer Runde mit spielerischem Anspruch."

BUD SPENCER & TERENCE HILL
SLAPS AND BEANS

Beat 'em Up Markige Sprüche und zünftige Raufereien, dafür sind Bud Spencer und Terence Hill noch heute bekannt. Mit *Slaps and Beans* kommt das schlagkräftige Duo nun auf die Switch.

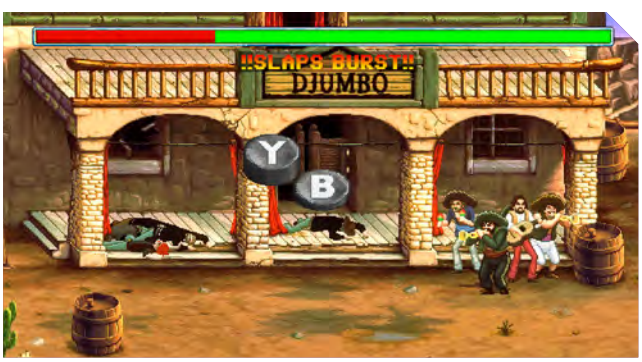
Eigentlich bietet sich das Setting der „Bud Spencer & Terence Hill"-Filme geradezu ideal für eine spielerische Umsetzung an. Dennoch bedurfte es erst einer Kickstarter-Kampagne des kleinen Indie-Studios Trinity Team, bis mit *Slaps and Beans* endlich ein offiziell lizenzierter Titel rund um die zwei Haudrauf-Helden entstanden ist. Das Werk des italienischen Entwicklers soll den Geist der Klassiker einfangen und erstmals auf den Konsolenbildschirm bannen – mit reichlich Schellen, Bohnen und Schnodder-Dialogen. Wir haben getestet, wie viel Seele des Originals wirklich in dem Spiel steckt.

Bei *Slaps and Beans* handelt es sich um ein Sidescroller-Beat-'em-Up der alten Schule, inszeniert im Stile eines Arcade-Klassikers. Ihr werdet zum Spielstart nicht nur von einem „Insert Coin"-Bildschirm begrüßt, sondern dürft das gesamte Abenteuer zudem in charmanter Pixel-Grafik erleben. Insgesamt ist die optische Präsentation gelungen. *Slaps and Beans* wirkt authentisch und hätte so gefühlt vor dreißig Jahren in den Spielhallen der Welt stehen können, direkt neben Vorbildern wie *Double Dragon.* Unschön sind nur die Ladezeiten, die zu großen Texteinblendungen und die teils massiven Performance-Probleme. Sobald es auf dem Bildschirm mal etwas hektisch wird, artet der Prügler in ein Ruckelfest aus – egal ob im Handheld- oder TV-Modus.

„Was ist mit de' Kohlen?"

Die Story wird hingegen flüssig erzählt und könnte eins zu eins aus der Feder eines 80er-Jahre-Regisseurs stammen: Ihr verfolgt einen Ganoven, der sich eure Angebetete und eure Kohle gekrallt hat. Diese Jagd führt euch durch mehrere Schauplätze – vom Wilden Westen über die Straßen Miamis bis hin zu einer tropischen Insel. Fans erkennen dabei Versatzstücke aus Klassikern wie „Die linke und die rechte Hand des Teufels", „Zwei außer Rand und Band" oder „Zwei Asse trumpfen auf" wieder. Auch Charaktere aus den Original-Filmen bekommen vereinzelt einen Cameo-Auftritt. Die Geschichte ist nicht besonders anspruchsvoll, glänzt aber durch Humor und verrückte Ideen. Gerade das letzte Drittel wird zwar ein wenig wirr, am Ende bietet

Vier Fäuste für den Highscore: Im Singleplayer-Modus könnt ihr dynamisch zwischen den beiden Protagonisten hin- und herwechseln.



In vereinzelt eingestreuten Quick Time Events lasst ihr es besonders laut krachen. Die passende Musikuntermalung sorgt dabei für zusätzliche Stimmung.

die Erzählung aber einen guten Rahmen für die knalligen Prügel-Orgien mit einem endlosen Nachschub an Gegnern.

Diese sind auch in *Slaps and Beans* schön inszeniert. Ihr erlebt knackige Gefechte, die nicht nur optisch, sondern auch von der Vertonung her richtig Spaß machen. Die Soundkulisse ist stets stimmig. Egal ob Klatschen, Paukenschlag oder Bowling-Geräusche, wenn mehrere Gegner gleichzeitig umgekegelt werden – die Kämpfe fühlen und hören sich so an, wie man es sich vorgestellt hat. Das liegt auch daran, dass sich die Entwickler die Rechte am Original-Soundtrack sichern konnten. So dürft ihr etwa zu Klassikern wie Franco Micalizzis „Trinity" die Fäuste fliegen lassen.

Mit dem Vorschlaghammer 'nen Scheitel ziehen

Beim Prügeln habt ihr zwei verschiedene Angriffe zur Auswahl. Dazu gibt es eine Blocken-Funktion, die wir aber nur spärlich genutzt haben. Ihr verteilt so viel Backenfutter, dass es kaum auffällt, wenn ihr zwischendurch ein paar Schläge einsteckt. Sollte der Gesundheitsbalken doch einmal bedrohlich tief sinken, verhilft euch ein kühles Bier zu neuen Kräften. Die leeren Gläser lassen sich danach zudem optimal als Waffe verwenden – so wie viele andere Gegenstände in eurer Umgebung. Egal ob Stuhl oder Billardqueue: Alles was nicht niet- und nagelfest ist, könnt ihr auf dem Schädel eures Gegner zertrümmern. Das ist gerade im späteren Verlauf des Spiels von Vorteil, wenn eure Feinde mehr Schaden verteilen oder wegstecken können.

Während des Abenteuers könnt ihr dynamisch zwischen den zwei Charakteren hin- und herwechseln. Bud bewegt sich etwas behäbiger, langt dafür aber fester zu und kann ausgeknockte Gegner aufheben und werfen. Terence setzt hingegen mehr auf flinke Attacken, weicht schneller aus und kann an Balken hängend Gegner treten. Wer das Schellen-Spektakel nicht alleine durchleben möchte, kann im lokalen Koop-Modus zudem einen Freund mitspielen lassen. Das funktioniert mit den Joy-Cons gut.

Das Beat 'em Up bietet reichlich Szenen, die das Herz von Film-Fans höher schlagen lassen – hier etwa der ikonische rote Strandbuggy mit gelbem Häubchen.

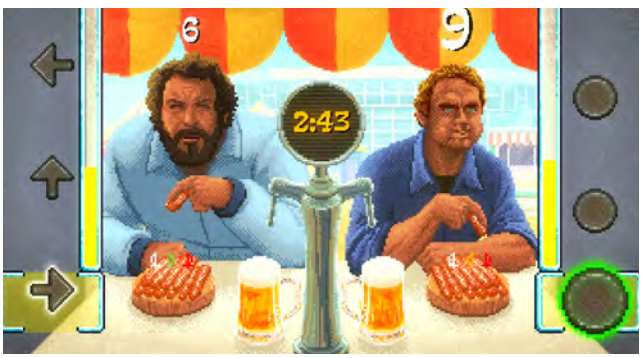
„Er muss rot sein und ein gelb' Häubchen haben"

Aufgelockert werden die Schlägereien durch kleinere, sehr simple Rätsel. Zudem haben die Macher ein paar Minispiele eingebaut. Diese sind nicht sonderlich anspruchsvoll oder technisch hochwertig umgesetzt, stecken aber voller Gimmicks und Fanservice. So heizt ihr etwa mit dem Buggy aus „Zwei wie Pech und Schwefel" über eine etwas seifige Rennstrecke oder liefert euch in der Limo aus „Zwei bärenstarke Typen" eine Auto-Scrolling-Verfolgungsjagd, während der ihr anderen Autos ausweichen müsst. Das Highlight ist zweifellos das Wettessen im Stile von *Dance Dance Revolution*, in dem es unter Zeitdruck möglichst viele Biere und Würstchen zu vernichten gilt.

Nach etwa drei Stunden habt ihr euch dann schließlich durch die Story geboxt und dürft die Credits sehen. *Slaps and Beans* ist damit ein recht kurzes, aber durchaus stimmungsvolles Abenteuer. Im Anschluss könnt ihr die Schwierigkeit noch einmal anpassen und in guter alter Arcade-Manier auf Punktejagd gehen, um die globale Highscore-Rangliste zu erklimmen. Oder ihr genießt eine Auswahl an Original-Soundtracks in der Jukebox.

Insgesamt macht das Beat 'em Up eine anständige Figur. Das Schellen-Gewitter macht Laune, die Charaktere sind herrlich überzeichnet und die Dialoge fangen den Spirit der Filme gut ein – auch wenn sie in Textform etwas von ihrem Charme eingebüßt haben. *Slaps and Beans* hat natürlich auch ein paar Makel wie die Quick Time Events oder Minispiele, die oft mehr gewollt als gekonnt wirken. Zudem leidet die Switch-Version unter einigen teils lästigen Bugs: Gegner glitchen durch Zäune oder Kisten hinweg aus unserer Reichweite. Manchmal hängt sich das Spiel beim Neustart eines Levels, im Charakterauswahl-Screen oder nach einem Game Over auch auf. All den technischen Macken zum Trotz haben wir den Nostalgie-Trip aber mit viel Freude und einem breiten Grinsen zu Ende gespielt.

David Benke



Unser persönliches Highlight von *Slaps and Beans*: Ein Minispielchen, in dem wir möglichst viele Biere und Würstchen vernichten müssen.

MEINUNG
David Benke

„Eine schöne Hommage – Fans der Filme kommen auf ihre Kosten."

Slaps and Beans ist kein perfektes Spiel – diesen Anspruch hat der Indie-Titel aber auch gar nicht. Viel eher geht es darum, den Klamauk der Prügel-Orgien um Bud Spencer und Terence Hill noch einmal aufleben zu lassen und den Helden von damals Tribut zu zollen. Und das funktioniert wirklich gut. Wer mit den Filmen nichts anfangen kann, dem wird der Titel nicht lange im Gedächtnis bleiben. Wer eine reife Story, interessantes Gameplay oder ein forderndes Beat 'em Up sucht, greift besser woanders zu. Fans des Leinwand-Duos werden dem Werk aber seine Mängel verzeihen können und es trotzdem in Ehren halten. Ganz einfach, weil es ihnen die Chance gibt, ein letztes Abenteuer mit ihren Idolen zu erleben und noch einmal in Erinnerungen zu schwelgen.

Bud Spencer & Terence Hill

Termin: 24. Juli 2018
Hersteller: Buddy Productions
Entwickler: Trinity Team
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 6
Der charmante Pixel-Look steht dem Titel richtig gut. Das Gesamtbild leidet aber unter den zu großen Texteinblendungen und nervigen Rucklern.

SOUND 8
Text: Deutsch
Klingt dankt Original-Soundtrack und -effekten fast wie die Filmvorlagen. Nur mit den klassischen Sprechern wär's noch besser.

STEUERUNG 7
Unterstützt: Pro Controller
Aufgrund der sehr beschränkten Aktionsmöglichkeiten ist die Bedienung ziemlich simpel. Im Multiplayer wird's mit nur einem Joy-Con aber etwas fummelig.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Die Prügelei ist unterhaltsam und teilweise sogar echt fordernd. Leider ist der Spielspaß aber ziemlich kurzfristig. Auf Dauer fehlen Tiefe und Abwechslung – da helfen auch die lauen Minispiele nichts.

MEHRSPIELER 6
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Hier gilt dasselbe wie bei den Filmen: Bud Spencer und Terence Hill machen im Duo einfach mehr Laune.

PRO / CONTRA
- ++ Die volle Ladung Nostalgie
- \+ Charmante Pixel-Grafik
- \+ Jede Menge Fanservice
- \+ Originalsoundtrack der Filme
- \+ Knackige Keilerei mit passenden Soundeffekten
- \- Kurze Story mit konfusem letzten Drittel
- \- Wenig gelungene Minigames
- \- Kaum Wiederspielwert
- -- Bugs, Glitches und Bildprobleme

WERTUNG/FAZIT

60

„Ein netter Nostalgie-Trip, geschmälert durch grafische und technische Makel."

MEINUNG
Katharina Reuß

„Das hier ist auf jeden Fall die bessere Hälfte der *Mega Man X Legacy Collection*.“

Die *X*-Reihe ist etwas einfacher als die klassische *Mega Man*-Serie und bietet ein erweitertes Aktions- und Bewegungsrepertoire. Das bedeutet aber nicht, dass sich das Durchspielen wie ein Spaziergang anfühlt, deshalb verstehe ich nicht so ganz, wieso man auf ein erweitertes Speichersystem verzichtet hat. Der Schritt in Richtung Neulinge wurde mit dem Anfängermodus ja bereits gewagt. Nichtsdestotrotz ist der erste Teil der Collection-Hälfte empfehlenswert, wenn ihr mit *Mega Man X* bislang keinen Kontakt hattet, aber euren Horizont die Reihe betreffend erweitern wollt. Vom Speicher-Manko abgesehen sind die vier Spiele nämlich schön umgesetzt und auch die Kenner kommen mit dem Challenge-Modus und den ganzen Bonus-Inhalten auf ihre Kosten.

Mega Man X Legacy Collection

Termin: 24. Juli 2018
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 8

Der eingestellte Standard ist 4:3 mit passendem Rahmen ums Bild – abhängig vom gewählten Spiel. Optional streckt ihr das Bild (sieht aber durch die Verzerrung nicht so gut aus) oder aktiviert Retro-Filter.

SOUND 9

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die Musikuntermalung ist grandios, die Tracks könnt ihr auch einzeln anhören. Die Texte sind deutsch, ihr könnt auch die japanischen Fassungen aktivieren.

STEUERUNG 8

Unterstützt: Pro Controller
Eingängig und schnell erlernt: Die Steuerung in den vier Spielen funktioniert einwandfrei, natürlich auch mit dem Pro Controller.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (2 Stufen)
Achtung, ein freies, komfortables Speichersystem wie bei der *Mega Man Legacy Collection* gibt es nicht! Ihr sichert euren Fortschritt wie in den jeweiligen Originalspielen, also mitunter per Passwort. Der Anfängermodus macht euch etwas widerstandsfähiger (etwa gegen Fallen und Stacheln im Boden), funktioniert aber bei jedem der vier Titel ein wenig anders.

PRO / CONTRA

- ➕ Klassische, spaßige Sidescroller-Action
- ➕ Gute Spieleauswahl
- ➕ Viel Zusatzmaterial
- ➕ X-Challenge-Modus für Profis
- ➕ Mit Anfängermodus
- ➕ Klasse Steuerung
- ➖ Ruckelt manchmal kurz im Handheldmodus
- ➖ Kein überarbeitetes Speichersystem

WERTUNG/FAZIT

„Der erste Teil der Collection vereint die besten Spiele der Reihe.“

82

Nachdem ihr den ersten Level gemeistert habt, sucht ihr aus, welches Areal ihr als Nächstes angeht.

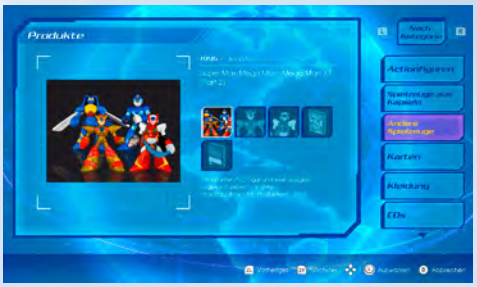
MEGA MAN X LEGACY COLLECTION

Jump & Run Hier kommt Teil eins der *Mega Man X Collection* – was ist drin?

Wer die komplette Reihe *Mega Man X* bislang spielen wollte, dem blieb nur die *Mega Man X Collection* auf dem Gamecube – die muss man zunächst aus den USA importieren und da fehlen auch noch *Mega Man X7* und *Mega Man X8*. Oder ihr greift tief in den Geldbeutel, denn die Original-Spiele auf SNES sind mitunter extrem teuer und die Hardware braucht ihr ja eventuell auch noch. *Mega Man X3* ist, ganz ohne Packung und Anleitung, so gut wie gar nicht unter 400 Euro zu haben. Wenn ihr es originalverpackt besitzen möchtet, könnt ihr sogar noch eine Null an die Summe dranhängen. Schön also, dass Capcom sich entschlossen hat, die komplette Serie einem größeren Publikum in Form der *Mega Man X Legacy Collection 1* und *2* verfügbar zu machen. Wieso die Sammlung in zwei Teilen veröffentlicht werden muss? Gute Frage, pro Hälfte schlägt die Collection als Download mit etwa 20 Euro zu Buche.

Vier Spiele für ein Halleluja

Der erste Teil der Collection besteht aus den ersten vier Titeln der Reihe. *Mega Man X* bis *Mega Man X4* sind durchgehend von guter Qualität und liefern, was man sich als Fan von klassischen Action-Platformern erwartet: harte Gegner, fiese Fallen, durchdachte Waffenfunktionen und nicht zuletzt einen mitreißenden Soundtrack. Der Ablauf folgt dem klassischen *Mega Man*-Muster: Kämpft euch durch Sidescroll-Levels mit diversen Themen (Eis, Dschungel, Tunnel ...), nutzt eure Bewaffnung und Funktionen eures Anzugs, um den Boss zu erreichen. Wenn ihr diesen besiegt habt, werdet ihr mit einer neuen Waffe belohnt, die ihr beim nächsten Level zum Einsatz bringt. Die Reihenfolge, in der ihr die Areale angeht, bleibt euch überlassen. Die Art der Extras in den beiden Collections ist identisch. Geboten wird unter anderem eine Galerie mit diversen Merchandise-Produkten, etwa Model-Kits (eine Zoom-Funktion sowie weiterführende Informationen wären schön gewesen), eine riesige Menge Songs zu den vier Spielen (ausgenommen einige Tracks aus den japanischen Fassungen, die aus Lizenzgründen in der europäischen Version fehlen) und der etwa 24-minütige Animationsfilm *The Day of Sigma*. Fans wollen sicher beide Collection-Hälften besitzen, spielerisch betrachtet ist Teil eins aber der deutlich bessere und somit auch die erste Wahl. ■ **Katharina Reuß**



In der riesigen Merchandise-Galerie seht ihr euch Spielzeug an, das ihr wohl nie besitzen werdet.

Die Rahmen ums Bild hängen vom gewählten Spiel ab. Ihr könnt sie aber auch manuell ändern, wenn gewünscht.

MEGA MAN X
LEGACY COLLECTION 2

Jump & Run Der zweite Streich folgt sogleich: Mit der *Legacy Collection 2* komplettiert ihr das Nostalgiepaket von *Mega Man X*.

Die Spieleauswahl in der *Mega Man X Legacy Collection 2* ist etwas durchwachsener als in der ersten Hälfte: *Mega Man X7* gilt bei vielen als der schwächste Teil der Reihe, nicht zuletzt wegen der gewöhnungsbedürftigen 3D-Einlagen mit schwacher Kamera und schwammiger Steuerung. Auch *Mega Man X8* ist, rein optisch betrachtet, wegen der Abwendung von der klassischen Pixeloptik nicht so gut gealtert wie die Serienvertreter aus den älteren Zeiten. Zudem nimmt die teilweise arg konfuse Story in den vier Spielen dieser Collection einen größeren Raum ein, wer einfach nur Action will, muss Textkästen, niedrig aufgelöste Zwischensequenzen und eine miese Synchronisation ertragen.

Für Profis und Frischlinge

Genau wie beim ersten Teil der *Mega Man X Legacy Collection* bekommen Neulinge Unterstützung in Form eines Anfängermodus. Wenn ihr diesen aktiviert, nehmt ihr nicht mehr so viel Schaden und seid teilweise immun gegen Stachelfallen und ähnliche Gefahren, oder ihr habt eine hohe Anzahl Versuche – in jedem der (Collection-übergreifend) acht Spiele wirkt sich der einfachere Schwierigkeitsgrad etwas anders aus. Eine überarbeitete Speicherfunktion gibt es nicht. Profis freuen sich über eine besondere Herausforderung mit dem Titel X-Challenge (auch die ist in beiden Hälften der Sammlung enthalten). Dabei steigt ihr gegen zwei Bosse aus *Mega Man X* bis *Mega Man X6* gleichzeitig in den Ring, drei Runden müsst ihr bestehen. Vorher entscheidet ihr euch für drei unterschiedliche Waffen. Eure Leistung vergleicht ihr über eine Online-Rangliste mit der anderer Spieler. Alle weiteren Extras wie die Merchandise-Galerie, Soundtracks und der Animationsfilm *The Day of Sigma* sind im zweiten Teil der Collection natürlich ebenfalls enthalten. Solltet ihr keine Lust auf Gameplay-Experimente mit 3D-Optik und auf viel Story haben, solltet ihr zunächst der ersten Hälfte der *Mega Man X Legacy Collection* den Vorzug geben.

Katharina Reuß

Die Bosskämpfe gehören zu den Highlights der Spieleserie. Das gilt auch für *Mega Man X5* bis *Mega Man X8*.

In *Mega Man X7* seid ihr in 3D unterwegs. Das funktioniert nicht sonderlich gut und sieht altbacken aus.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Der Fan will natürlich alles haben, der Normalo-Spieler kann diese Hälfte auslassen."

Am besten beraten seid ihr wahrscheinlich, wenn ihr die erste Collection spielt und – falls diese vier Titel euch gefallen – die zweite Collection später kauft, um *Mega Man X5* und *Mega Man X6* zu genießen, auch wenn sich bereits dort eine gewisse Ideenlosigkeit bemerkbar macht. *X7* war schon damals schlecht und *X8* bietet wegen der 2,5D-Optik ein etwas anderes Spielgefühl. Die peinliche Story und die doofen Zwischensequenzen kann man charmant finden, aber ich persönlich würde einfach gerne Gegner abschießen und Bosse besiegen, danke. Der Soundtrack hat immerhin nicht unter Qualitätsverfall gelitten. Ansonsten stellt sich mir auch an dieser Stelle die Frage, wieso man keine erweiterte Speicherfunktion eingebaut hat wie in der *Mega Man Legacy Collection*?

Mega Man X Legacy Coll. 2

Termin: 24. Juli 2018
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 19,99 Euro

GRAFIK 7

Die *Mega Man X*-Spiele mit PS2-Ursprung sind wegen der 3D-Optik schlechter gealtert als die Spiele der klassischen SNES-Ära. Auch die niedrige Auflösung in den zahlreichen Zwischensequenzen ist nicht sonderlich schön anzusehen.

SOUND 8

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Größtenteils tolle Musik, wie man es von der Reihe gewöhnt ist, allerdings auch echt miese Synchronisation kombiniert mit vielen Dialogen.

STEUERUNG 7

Unterstützt: Pro Controller
Die Steuerung in den 2D- und 2,5D-Bereichen funktioniert nach wie vor gut (auch mit dem Pro Controller), in den 3D-Abschnitten jedoch nerven ein fummeliges Lock-on-System und die nervöse Kamera.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer (2 Stufen)
Auch in der zweiten Hälfte der Collection könnt ihr auf Wunsch den Anfängermodus aktivieren, mit dessen Hilfe ihr mehr Schaden einsteckt oder mit dem euch mehr Versuche zur Verfügung stehen. Das Speichersystem wurde nicht überarbeitet und entspricht dem der Originalspiele.

PRO / CONTRA

- ✚ *X5* und *X6* bieten klassische Action
- ✚ Viel Zusatzmaterial
- ✚ X-Challenge-Modus für Profis
- ✚ Anfänger-Modus für Neulinge
- ➖ Gelegentlich Ruckler im Handheld-Betrieb
- ➖ Optik in 3D schlecht gealtert
- ➖ Schlechtere Spiele als in der ersten Collection
- ➖ Keine erweiterte Speicherfunktion

WERTUNG/FAZIT

74

„Viele Extras, aber die Spiele sind nicht so gut wie die ersten vier Teile der Reihe."

WARIOWARE GOLD

Geschicklichkeit **It's-a-meee, Waaario! Waaah!**

Der 3DS ist nicht totzukriegen – nach wie vor erscheinen regelmäßig neue Spiele für den Handheld und stehlen Nintendos Neuer, der Switch, dabei sogar manchmal die Schau. Allerdings, ein Trend zeichnet sich ab: Inzwischen sind es vor allem Remakes und Best-ofs, welche von First-Party-Seite auf das betagte Gerät wandern, siehe *Metroid: Samus Returns*, *Luigi's Mansion* oder *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bowser Jr.s Reise*. Von billigen Ports sind all diese Abenteuer aber weit entfernt – und auch *Warioware Gold* ist alles andere als ein billiger Abklatsch der Reihe. Deutlich über 300 der durch die Serie etablierten, sogenannten Microgames sind darin enthalten, neben allerlei Exemplaren aus den unterschiedlichen Vorgängern auch eine stattliche Menge neue Herausforderungen. Unterschieden zwischen bekannten und neu hinzugekommenen Spielen wird nicht, erneut sind sie aber in verschiedene Pakete unterteilt, umrahmt von ebenso simplen wie abgefahrenen Geschichten und getragen vom bunten Cast der Reihe plus einigen Neuzugängen. Beeindruckend: Ausgerechnet in einem Spiel, das es wirklich nicht nötig hätte, lässt Nintendo in Sachen Präsentation nichts anbrennen und hat den knapp 40 Minuten an Zwischensequenzen eine mehr als akzeptable deutsche Sprachausgabe gegönnt, die wirkt, als wäre sie einem Samstagmorgen-Cartoon entsprungen.

Microgame-Manie

Wie gesagt, die erzählten Mini-Storys sowie die alles umfassende Gesamthandlung sind völlig banane und egal. Wario will Geld verdienen, indem er die verschiedenen Figuren wie Mona, 8-Bit oder Dr. Crygor in einem Wettbewerb antreten lässt – oder so. Der Humor ist hit-and-miss, aber die Atmosphäre ist wie gewohnt locker-flockig und passt zum skurrilen Gameplay. Dabei werden die knapp drei- bis fünfsekündigen Microgames in zufälliger Reihenfolge aneinandergekettet.

Die Retro-Mikrospiele stellen wieder einmal das eindeutige Highlight des Spiels dar. *The Legend of Zelda*, *Super Mario* und Co. erwecken jede Menge nostalgische Gefühle.

Das Spiel unterscheidet nicht zwischen neu aufgelegten und völlig neuen Microgames. Manche bekannte Exemplare wurden steuerungstechnisch aber leicht angepasst.

◆ Die interessantesten Collectibles stellen definitiv die Minispiele dar. Wie bei den anderen Sammelgegenständen schwanken Qualität und Gameplay-Anspruch aber stark.

Überraschung: Die gezeichneten Zwischensequenzen sind nicht nur relativ hochwertig gemacht, sie wurden auch vollständig vertont – und zwar in deutscher Sprache!

Es gilt stets, eine sumpersimple Reaktions-Aufgabe zu erfüllen, die in eine komplett willkürliche Situation eingebunden ist. Machen wir einen Fehler, verlieren wir eines unserer vier Leben. Alle paar Mikrospiele wird das Tempo erhöht, nach einer vorgegebenen Anzahl an Herausforderungen erwartet uns ein Bosslevel, ein etwas komplexeres und zumeist nicht zeitlich begrenztes Minispiel. Schließen wir dieses erfolgreich ab, so können wir ein 1-up zurückgewinnen, anschließend erwarten uns aber schwerere Versionen der Microgames. Theoretisch kann man also endlos lang spielen – faktisch wird's aber irgendwann so knifflig und gleichzeitig so schnell, dass Fehler fast unvermeidbar werden. So kennt man das aus den Vorgängern und so ist es auch diesmal wieder. Neu ist, wie viele unterschiedliche Steuerungsvarianten uns zur Verfügung stehen. Bisher war es so, dass die diversen Vorgänger je nach Konsole stets auf eine spezifische Input-Methode wie Knöpfe, Bewegungskontrolle oder Touchscreen gesetzt haben. Passend zum Best-of-Gedanken ist diesmal jede erdenkliche Steuerungsoption mit an Bord. Je nach gewähltem Paket wird dann entweder exklusiv eine Kontrollmethode genutzt oder aber alle auf einmal und man muss blitzschnell zwischen Stylus, Knöpfen und Gyro-Sensor (der übrigens sehr kompetent die Bewegungssteuerung der Wii imitiert) wechseln. Der Abwechslungsreichtum ist dadurch größer als je zuvor! Worauf wir hätten verzichten können, sind die ebenfalls enthaltenen Puste-Minispiele. Davon gibt es nur eine Handvoll, sie verlangen aber nicht mehr, als dass wir ins Mikro des 3DS pusten. Na ja. Den größten Spaß hatten wir beim Testen übrigens mit den Touch-Minispielen, da sie die meisten unterschiedlichen Optionen erlauben. Die Gyroskop-Microgames fühlten sich hingegen meist etwas zu ähnlich an. Übrigens: Dankenswerterweise haben die Entwickler verhältnismäßig viele Retro-Mikrospiele inkludiert, also solche, die thematisch auf mehr oder minder

Unter den Gyroskop-Minispielen finden sich auch solche, die aus *Warioware: Smooth Moves* für die Wii stammen. Die Bewegungssteuerung wird gut emuliert.

Nach jedem bezwungenen Boss in den Story-Modi dürfen wir in einer Spezialstage zeitlich begrenzt Münzen für die Kapselmaschine sammeln. ◆

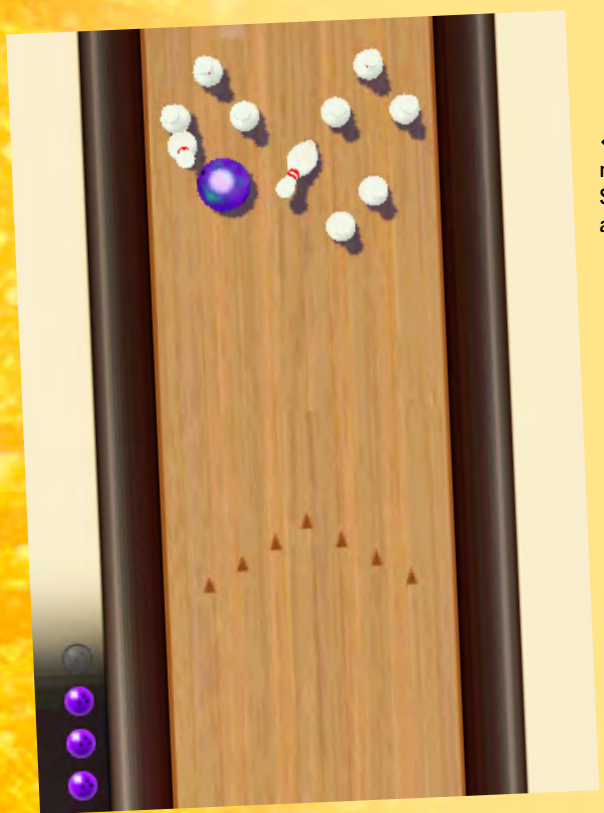
Nicht nur Klassiker, sondern auch etwas neuere und nischigere Nintendo-Titel kommen in den Mikrospielen zu Ehren. Mallo aus der *Pullbox*-Serie ist auch mit dabei!

Die wenigen Puste-Minispiele, welche auf das Mikrofon des Nintendo 3DS zurückgreifen, spielen sich allesamt sehr ähnlich und bleiben spielspaßtechnisch zurück.

alten Nintendo-Titeln wie *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Ice Climbers*, *Pullblox*, *Super Metroid*, *Donkey Kong Country* und Co. basieren. Spielerisch unterscheiden sich diese nicht von den anderen Exemplaren, der Nostalgie-Faktor inklusive originaler Grafiken und Musikstücke ist für alteingesessene Nintendo-Hasen aber natürlich ein sehr positives, sympathisches Element. Wie für *Warioware* üblich, haben es aber wieder einmal nicht nur die verschiedenen Microgame-Sammlungen ins Spiel geschafft.

Kapsel-Kalamitäten

Daneben erwartet uns nämlich ein wahres Füllhorn an Zusatzinhalten, allen voran mehrere Minispiele mit jeweils eigenen Highscore-Listen und sogar der einen oder anderen Mehrspieleroption. Allerdings, die Multiplayer-Minigames sind sehr simpel gestaltet und reichen nicht an die Spielspaß-Klassiker aus den *Warioware*-Ablegern für den Gamecube und die Nintendo Wii heran. Zusätzlich gibt's noch viele andere Collectibles, die serientypisch großteils völlig bescheuert sind, etwa Zwischensequenzen, die man selbst neu vertonen kann, Sammelkarten mit völlig willkürlichen Charakterwerten der Figuren aus dem Spiel, virtuelles altes Nintendo-Spielzeug und mehr. Etwas schwach: die Codes, die man in ein virtuelles Telefon eingeben kann und dann in quälend langsamem Scrolltempo eher unlustige Monologe zu lesen bekommt. Wenn, dann hätte man sich an den Zwischensequenzen ein Beispiel nehmen und die Dinger vertonen sollen! Vor allem sorgt der umständliche und nervige Freischaltungsprozess aller Collectibles dafür, dass man viel zu oft derartige uninteressante Sammelgegenstände vorgesetzt bekommt. Für die meisten Aktionen im Spiel gibt's nämlich Münzen, die wir an einer virtuellen Kapselmaschine investieren können, woraufhin ein zufällig ausgewähltes Collectible herauskullert. Da es vergleichsweise wenige Münzen für Aufgaben und viele, viele Sammelgegenstände gibt, artet der Freischaltungsprozess sehr schnell in nerviges Grinding aus. Das hätte man eleganter lösen können. Weniger stressig freizuschalten sind die schlicht als Aufgaben bezeichneten Zusatz-Spielmodi, welche auf die Microgames setzen, jedoch verlangen, dass wir sie unter speziellen Voraussetzungen spielen. Da steht uns dann etwa nur ein Leben zur Verfügung, Wario verdeckt mit Hindernissen den Bildschirm oder wir müssen rechtzeitig die Schultertasten drücken, sobald Mama ins Zimmer guckt,



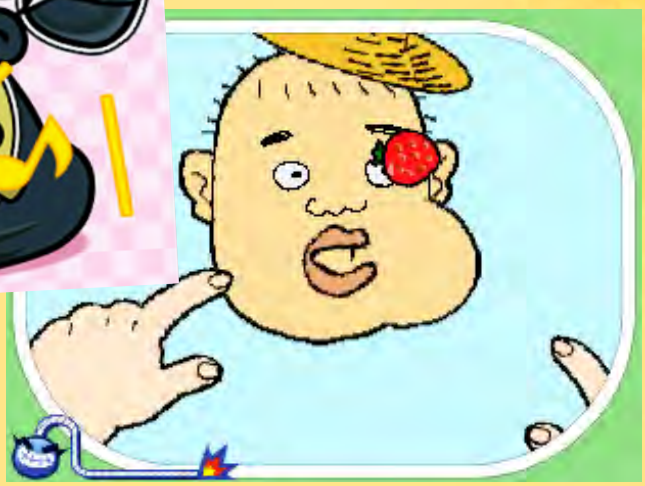
◆ Unser persönlicher Liebling unter den verschiedenen Microgame-Arten sind jene Exemplare, die mit Stylus plus Touchscreen gespielt werden. Hier wird am meisten spielerische Abwechslung geboten.

Neben den normalen Modi erwarten uns auch noch diverse Spezial-Spielvarianten. Hier etwa gilt es, dem strengen Blick unserer wachsamen Mutter zu entgehen.

damit sie uns nicht beim Spielen unter der Bettdecke entdeckt. Sehr nett! Ebenfalls zur Langzeitmotivation tragen die Missionen bei, bei denen es sich de facto um Archievements handelt, wie man sie von PS4 und Xbox One kennt. Wenn wir bestimmte Punktezahlen erhalten oder andersartige Vorgaben erfüllen, gibt's Münzen sowie ein befriedigendes Abgehakt-Symbol in der Liste. Man sieht schon: Es steckt jede Menge drin in *Warioware Gold*, vermutlich mehr als in jedem der Vorgänger! Da kann man auch die relativ zahlreichen Stinker unter den Collectibles verkraften. Bloß die Kapselmaschine ist ein etwas drastischerer Kritikpunkt, der dafür sorgt, dass das Spielen irgendwann unweigerlich in Fleißarbeit ausartet. Doch etwas schade!

◆ Die mit Abstand uninteressantesten Sammelgegenstände sind Telefonnummern, die wir über ein virtuelles Telefon anrufen können. Anschließend bekommen wir einen kurzen, unlustigen Text zu lesen. Wenn's wenigstens vertonte Texte wären!

Wie üblich vereint *Warioware* unterschiedlichste Grafikstile. Von vergleichsweise anspruchsvollen 3D-Modellen bis hin zu supersimplen Strichmännlein ist hier wirklich alles dabei. ◆

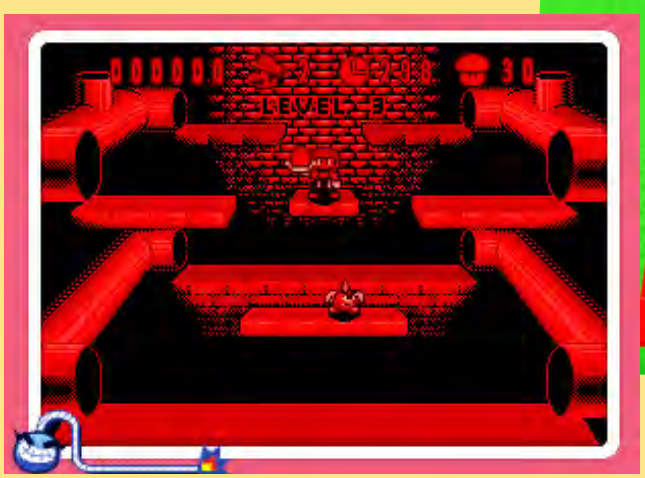


Noch ein 3DS-Abschiedsgruß

Wer dem Nintendo 3DS noch imemr treu ist, der sollte sich von diesem Mangel aber trotzdem nicht abhalten lassen und kann sich auf ein weiteres kleines Highlight freuen, das Switch-Besitzern (zumindest vorerst) noch vorenthalten bleibt. Das *Warioware*-Spielprinzip ist zwar inzwischen schon fast ein alter Hut, macht aber immer noch jede Menge Laune und wer gewillt ist, zu grinden, kann mit der Microgame-Sammlung mehr Zeit verschwenden als mit so manchem Rollenspiel.

Lukas Schmid

◆ *Warioware* war schon immer für skurrile Zusatzinhalte bekannt. Das ist auch in *Gold* nicht anders – das Freischalten via Kapselmaschine ist allerdings alles andere als unterhaltsam.



Nintendo schreckt auch nicht davor zurück, die etwas düsteren Episoden der Nintendo-Geschichte wie den gefloppten Virtual Boy mit Mikrospielen zu ehren.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Leichte Designmängel, prinzipiell aber ein sehr guter Serienableger mit viel Inhalt."

Ein wenig Übersättigung während des Spiels von *Warioware Gold* kann ich nicht abstreiten: Ich hätte mir ein wenig mehr Dinge gewünscht, welche das Spiel von den zahlreichen Vorgängern abheben. Fairerweise muss man aber auch sagen, dass es sehr schwer ist, ein derart simples Spielprinzip wie jenes der Serie drastisch zu revolutionieren. Und qualitativ gleichauf mit den Vorgängern ist das Spiel definitiv, vereint deutlich mehr Steuerungsoptionen als jemals zuvor und haut, was die Menge an Inhalten angeht, ordentlich auf den Putz. Lediglich das System, über das Zusatzinhalte freigeschaltet werden, ist ein Rückschritt. Jetzt wäre eine Switch-Umsetzung noch wünschenswert.

Warioware Gold

Termin: 27. Juli 2018
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6
Objektiv betrachtet ist das Spiel grafisch freilich eine Katastrophe, die teils extrem simplen Modelle und Hintergründe gehören zu *Warioware* aber fix dazu.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Überraschung: Die Zwischensequenzen sind vollständig (und gut!) in Deutsch vertont! Die Soundeffekte passen auch. Insgesamt eine recht runde Sache.

STEUERUNG 8
Unterstützt: Touchscreen, Gyrosensor, Mikrofon
Gute Steuerung, die alle Elemente des 3DS nutzt.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Die Mikrospiele fangen stets leicht an, bevor Anspruch und Geschwindigkeit rasant ansteigen.

MEHRSPIELER 4
Spieler online: - **Spieler lokal:** 2
Einige der Minispiele bieten Zweispieleroptionen. Keines davon hat Substanz. Der pure Spielspaß des Multiplayers aus *Smooth Moves* wird nicht ansatzweise erreicht.

AMIIBO 2
Mit Amiibos schalten wir Münzen und ulkige Kunstwerke von Wario frei. Nett aber unspektakulär.

PRO / CONTRA
- ✚ Großer Umfang
- ✚ Hochwertige Präsentation
- ✚ Viele Steuerungsvarianten
- ✚ Hoher Abwechslungsreichtum
- ✚ Bizarrer, gelungener Humor
- ✚ Zahlreiche Collectibles …
- ➖ … viele aber ziemlich lahm
- ➖ Nerviger Freischaltungsprozess
- ➖ Keine Linkshänder-Option
- ➖ Technisch naturgemäß simpel

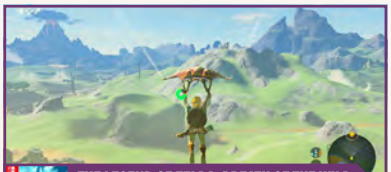
WERTUNG/FAZIT

77

„Nicht der beste, aber ein gelungener *Warioware*-Ableger, der alte und neue Ideen vereint."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **Cave Story+** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **L.A. Noire** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Skylanders Imaginators** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Activision
- **One Piece: Unlimited World Red – Deluxe Edition** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Little Nightmares: Complete Edition** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Lego Worlds** Spielspaß: 64 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Headup Games
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Spielspaß: 80 % | Hersteller: THQ Nordic
- **Attack on Titan 2** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Koei Tecmo
- **Fire Emblem Warriors** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Spielspaß: 77 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Super Bomberman R** Spielspaß: 69 % | Hersteller: Konami
- **The Lego Ninjago Movie Videogame** Spielspaß: 66 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

ADVENTURE

MINECRAFT: NINTENDO SWITCH EDITION
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Mojang
Das weltweite Klötzchen-Phänomen wahlweise unterwegs oder am TV dank der Switch

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Spielspaß: 75 % | Hersteller: Telltale Games
- **Minecraft: Story Mode** Spielspaß: 68 % | Hersteller: Telltale Games
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT

SNIPPERCLIPS PLUS
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
Richtig spaßiges, sehr charmantes Puzzlespiel, das vor allem im Mehrspieler brilliert

- **Captain Toad: Treasure Tracker** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Puyo Puyo Tetris** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Deep Silver
- **Just Dance 2017** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend – auch auf der Nintendo Switch

- **Rayman Legends: Definitive Edition** Spielspaß: 90 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Odyssey** Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Star Allies** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

ARMS
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Sehr kreatives Prügelspiel mit einprägsamen Charakteren und Ohrwurm-Musik

- **Pokémon Tekken DX** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Street Fighter 30th Anniversary Collection** Spielspaß: 80 % | Hersteller: Capcom
- **Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers** Spielspaß: 70 % | Hersteller: Nintendo/Capcom
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

SHOOTER

SPLATOON 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

- **Wolfenstein 2: The New Colossus** Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bethesda
- **Doom** Spielspaß: 78 % | Hersteller: Bethesda
- **Payday 2** Spielspaß: 68 % | Hersteller: 505 Games/Starbreeze
- - Spielspaß: - % | Hersteller: -

ROLLENSPIEL

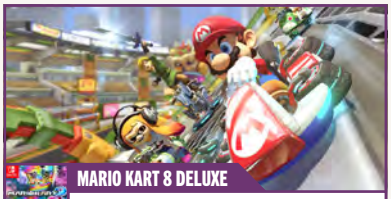
XENOBLADE CHRONICLES 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
Ein gigantisches und vielschichtiges Rollenspiel für anspruchsvolle Abenteurer

- **Octopath Traveler** Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **The Elder Scrolls 5: Skyrim** Spielspaß: 84 % | Hersteller: Bethesda
- **Dragon Quest Builders** Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe** Spielspaß: 82 % | Hersteller: Ubisoft

MARIO TENNIS ACES

Mario schwingt mal wieder den Tennis-Schläger – diesmal aber nicht nur im Mehrspieler, sondern auch in einem Abenteuer-Modus mit schönen Settings und verrückten Herausforderungen.

RENNSPIEL



MARIO KART 8 DELUXE

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

Gear Club Unlimited
Spielspaß: 75 % | Hersteller: Microids

Cars 3: Driven to Win
Spielspaß: 73 % | Hersteller: Warner Bros. Interactive

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Spielspaß: 90 % | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zu den Besten der Switch zählt

Rocket League
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Psyonix

Mario Tennis Aces
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 18
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Electronic Arts

WWE 2K18
Spielspaß: 33 % | Hersteller: 2K Games

STRATEGIE & SIMULATION

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Ubisoft

Verrückter Mix aus *XCOM*-Strategie, Mario-Abenteuer und Rabbids-Wahnsinn

Disgaea 5 Complete
Spielspaß: 82 % | Hersteller: NIS America

Has-been Heroes
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Gametrust

Landwirtschafts-Simulator: Nintendo Switch Edition
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Astragon Software

-
Spielspaß: - % | Hersteller: -

Die aktuell 25 besten Titel für Wii U

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Electronic Arts

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Test (04/17): 93 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

OCTOPATH TRAVELER

Octopath Traveler zeigt, was passiert, wenn man das Feeling eines kassischen 16-Bit-SNES-Rollenspiels in die Moderne transportiert und mit neuen Ideen verfeinert. Auf keinen Fall verpassen!

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

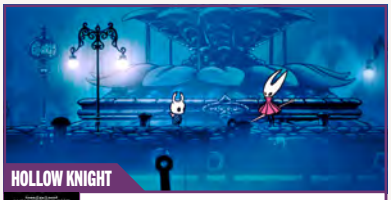
BAYONETTA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Dem zweiten Teil etwas unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein klasse Spiel.

- **Graceful Explosion Machine** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vertex Pop Inc.
- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Retro City Rampage DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Furi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: The Game Bakers
- **Slime-san** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Gonner** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Outlast: Bundle of Terror** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Outlast 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Danmaku Unlimited 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Doragon
- **Steredenn: Binary Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Plug in Digital
- **Bleed 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Digerati
- **ACA Neogeo Shock Troopers** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Hamster

ACTION-ADVENTURE



HOLLOW KNIGHT

Spielspaß: 9 | Hersteller: Team Cherry

Fordernd und motivierend: *Hollow Knight* ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

- **Steamworld Dig 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Resident Evil Revelations 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

GESCHICKLICHKEIT

THUMPER

Spielspaß: 9 | Hersteller: Drool

Bockschwerer, sehr ungewöhnlicher Rhythmustrip mit bedrückender Atmosphäre

- **Sonic Mania** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Overcooked: Special Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17
- **Death Squared** – Spielspaß: 8 | Hersteller: SMG Studio
- **Crypt of the Necrodancer** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games
- **Typoman** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Wales Interactive
- **Snake Pass** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sumo Digital
- **Namco Museum** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tumbleseed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Aeiowu
- **Picross S** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Jupiter

JUMP & RUN

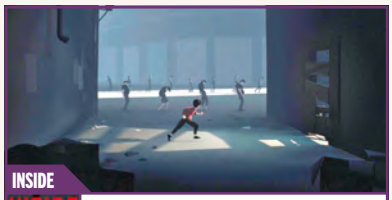
SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Yacht Club Games

Nicht nur für Retro-Fans: Das *Shovel Knight*-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

- **Celeste** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.
- **Super Meat Boy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Blitworks
- **Shantae: Half-Genie Hero** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **The End Is Nigh** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nicalis
- **Flinthook** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tribute Games
- **Yooka-Laylee** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Team 17/Playtonic
- **Light Fall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Bishop Games

ADVENTURE



INSIDE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Yoku's Island Express** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Team 17
- **Thimbleweed Park** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Terrible Toybox
- **Fe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Electronic Arts
- **Kamiko** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Night in the Woods** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Infinite Fall
- **Don't Starve Switch Edition** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Klei Entertainment

MUSIKSPIEL

DEEMO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

Spielspaß für alle Musikfreunde, die Lust auf ein bisschen Herzschmerz haben

- **VOEZ** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Flyhigh Works
- **Floor Kids** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Merj Media

ROLLENSPIEL

I AM SETSUNA

Spielspaß: 7 | Hersteller: Square Enix

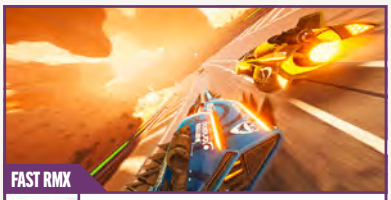
Eine Liebeserklärung an RPGs der Vergangenheit mit wenig eigenen neuen Ideen

- **Nine Parchments** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Frozenbyte
- **Cat Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Pqube
- **Smoke and Sacrifice** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Curve Digital
- **Pokémon Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

HOLLOW KNIGHT

Dieses 2D-Abenteuer verbindet fabelhaftes Metroidvania-Gameplay mit knackigen Bosskämpfen, einer bezaubernden Spielwelt sowie interessanten Lore und bietet einen dicken Umfang zum kleinen Preis. Echt stark!

RENNSPIEL



FAST RMX

Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Bleifuß habt ihr? Willen aus Stahl auch? Dann holt euch *Fast RMX*!

Riptide GP Renegade
Spielspaß: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Spielspaß: 7 | Hersteller: Vector Unit

Vroom in the Nightsky
Spielspaß: 3 | Hersteller: Poisoft

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SPORTSPIEL

GOLFSTORY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Spielspaß: 8 | Hersteller: Zen Studios

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Spielspaß: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Human Resource Machine
Spielspaß: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Bridge Constructor Portal
Spielspaß: 8 | Hersteller: Headup Games

Of Mice and Sand Revised
Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works

Qbics Paint
Spielspaß: 7 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE

WORLD OF GOO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tomorrow Corp.

Ein absoluter Indie-Klassiker, der auch auf der Switch zum guten Ton gehört

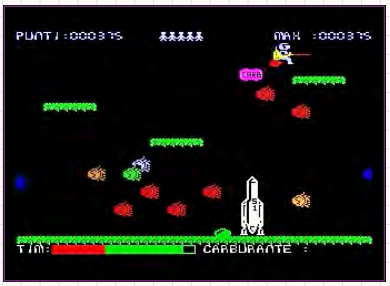
Steamworld Heist: Ultimate Edition
Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form

Ironcast
Spielspaß: 8 | Hersteller: Ripstone

World Conqueror X
Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Masters of Anima
Spielspaß: 7 | Hersteller: Focus Home Interactive

RETRORÄTSELN



Ein außergewöhnliches Wrestlingspiel, das wir da in der letzten Ausgabe des Retrorätsels gesucht haben: sah aus wie *Street Fighter*, war aber *Saturday Night Slam Masters*.

Verdammt! Ich hatte ja eigentlich gehofft, der *Street Fighter*-Lookalike-Screenshot würde euch auf die falsche Fährte führen, aber nein – Amir-Oliver und Alexander Gabler sind mir auf die Schliche gekommen. Okay. Was Kniffliges. Unser gesuchtes Spiel erblickte knapp 1,5 Jahre nach dem Autor dieser Zeilen das Licht der Welt, und zwar ausschließlich in Großbritannien. Das hat einen guten Grund, das große Spiel rund um das Einsammeln von Bauteilen stammt nämlich von dem, was später eine der berühmtesten englischen Spieleschmieden werden sollte.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de

MY TWO COINS

„Erfolgsgeschichte" – beide Teile dieses Wortes zeichnen Nintendo aus. Mario und seine Kollegen sind vor allem deswegen so ein tolles Hobby, weil sie schon viel erlebt haben.

Nachdem ich demnächst mein 20-jähriges Jubiläum als Nintendo-Videospieljournalist feiere, habe ich mir mal Gedanken darüber gemacht, was mich an der japanischen Kultfirma in all dieser Zeit eigentlich am meisten fasziniert hat. Natürlich sind da die wunderbaren Spiele, die mutige Firmenmentalität Marke „Kreativität statt 100%ige Sicherheit" und als weiteres Highlight hier bei uns in Deutschland der Kollege Harald Ebert. Ich glaube aber, was mich am meisten begeistert, ist einfach die gigantische Geschichte rund um den Soft- und Hardwareriesen. Man könnte wohl ein ganzes Leben damit zubringen, nur über Nintendo zu schreiben – und Spaß dabei zu haben.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **Metroid: Samus Returns** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Kid Icarus: Uprising** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Skylanders Giants** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Bandai Namco

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Meisterdetektiv Pikachu** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei
- **Tekken 3D Prime Edition** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo
Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu sehr guten *Pokémon*-Spielen!

- **Dragon Quest VIII: Die Reise des verw. Königs** – Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Default** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Bravely Second End Layer** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Atlus
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Fantasy Life** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Crush 3D** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega
- **Ultimate NES Remix** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo
- **Tetris Ultimate** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Ubisoft
- **Rabbids Rumble** – Spielspaß: 79 % | Hersteller: Ubisoft
- **Mario Party: Star Rush** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Super Monkey Ball 3D** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Sega
- **Angry Birds Trilogy** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Activision
- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo
Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Super Mario 3D Land** – Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Spielspaß: 78 % | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER

Der ebenso charmante wie knuffige Abenteurer aus dem Pilzkönigreich darf nach seinem Wii-U-Auftritt vor zweieinhalb Jahre nun auf Switch und 3DS noch mal ran und bezaubert mit einem tollen Puzzle-Abenteuer.

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

- **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Paradise Megamix** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **Theatrhythm Final Fantasy** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Square Enix
- **Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Sega

STRATEGIE

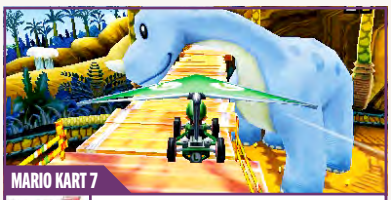
FIRE EMBLEM FATES

Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

- **Fire Emblem: Awakening** – Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo
- **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** – Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Ubisoft
- **Code Name S.T.E.A.M.** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

RENN- & SPORTSPIEL



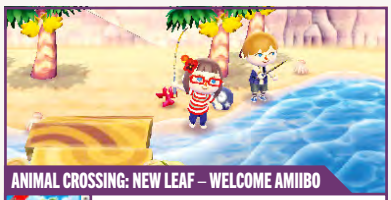
MARIO KART 7

Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

- **Mario Golf: World Tour** – Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo
- **Mario Sports Superstars** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Pro Evolution Soccer 2011 3D** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Sonic & All-Stars Racing Transformed** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **Mario Tennis Open** – Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 12** – Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts
- **F1 2011** – Spielspaß: 81 % | Hersteller: Codemasters
- **Ridge Racer 3D** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Bandai Namco
- **Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016** – Spielspaß: 73 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

- **Tomodachi Life** – Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons** – Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendogs + Cats** – Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings Resort** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo
- **Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: Rising Star Games
- **Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection** – Spielspaß: 77 % | Hersteller: dtp Entertainment
- **Harvest Moon: A New Beginning** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Natsume
- **Animal Crossing: Happy Home Designer** – Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seaons: Trio of Towns** – Spielspaß: 75 % | Hersteller: Nintendo

SUPER EFFECTIVE

Hat euch *Octopath Traveler* auch auf ein tolles Abenteuer geschickt? Könntet ihr auf eurer Reise noch ein wenig Hilfe brauchen? Dann hätten wir ein paar nützliche Tipps für euch!

Zunächst wäre da unser Ratschlag zur Party-Zusammensetzung. Unserer Meinung nach besteht die ideale Mannschaft aus Olberic (genial als Tank mit überraschend viel Schadenspotenzial), Alfyn (ein starker Einzelziel-Heiler und Sekundär-Krieger, dessen Mischen-Fähigkeit unfassbar viele BP generieren kann), Ophilia (sie wird unsere Gruppenheilerin und Kampfmagierin) und Therion (kann mit seiner FP-stehlen/FP-teilen-Fähigkeit die anderen Charaktere mit neuer Energie versorgen). So habt ihr nicht nur ein schlagkräftiges Team am Start, sondern könnt auf der Weltkarte auch NPCs zum Zweikampf herausfordern, bei Leuten über „Erkundigen" wichtige Informationen und wertvolle Boni sammeln, mit „Führen" zusätzliche Mitglieder für eure Party rekrutieren und einige der besten Items im Spiel stehlen. Außerdem dürft ihr so dank Therion die violetten Schatztruhen auf eurer Reise öffnen, für die ihr sonst langwierig noch ein zweites Mal durch die Dungeons rennen müsstet. Tressas Fähigkeiten sind besonders in Städten gefragt, hier könnt ihr die Händlerin dann einfach schnell im Wirtshaus rekrutieren.

Passive Fähigkeiten ausbauen

Im Laufe des Spiels können eure Helden eine zweite Klasse erlernen. Dazu müsst ihr lediglich die entsprechenden Schreine in der Spielwelt aufsuchen und dort den Altar berühren. Danach kann eure Figur neue aktive und damit gleichzeitig auch passive Fähigkeiten freischalten. Der Clou dabei: Wenn ihr eure Zusatzlaufbahn später wechselt, verliert ihr dadurch zwar eure aktiven Fähigkeiten, nicht aber die passiven. Das bedeutet: Mit genügend LBP könnt ihr jede einzelne passive Fähigkeit des Spiels kombinieren und so unfassbar mächtige Charaktere erschaffen. Zum Beispiel: Wir geben Olberic etliche Ausweich-Nüsse und Ausweich-Items, gleichzeitig aktivieren wir bei ihm die passiven Fähigkeiten „Auge um Auge" (Tänzerin), „Physisches Geschick" (Stratege), „Elan und Vitalität" (Gelehrter) und „Göttliche Aura" (Sternseher). So erzeugen wir einen Krieger-Tank, der etwa 40 % aller Angriffe ausweicht, 25 % aller Angriffe komplett blockiert, selbst bei ausgewichenen oder blockierten Attacken automatisch einen kostenlosen Konterangriff startet, Gegner durch die Kriegerfähigkeit „Aufstacheln" dazu zwingt, ihn zu attackieren, und der jede Runde automatisch Lebenspunkte regeneriert. Experimentiert ein wenig – eurer Fantasie sind in diesem System kaum Grenzen gesetzt.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Retro City Rampage: DX** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Mutant Mudds** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konjak
- **Fractured Soul** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Sadame** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **3D Fantasy Zone** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master Zero** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Spielspaß: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Olliolli** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Jupiter
- **Bye-bye Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboy!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Art of Balance Touch** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Terraria** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Steamworld Dig** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Corpse Party** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Attack of the Friday Monsters** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Level-5
- **Quiet, please!** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Zero Time Dilemma** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Elliot Quest** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **Aeternoblade** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **The Starship Damrey** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Spielspaß: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Spielspaß: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

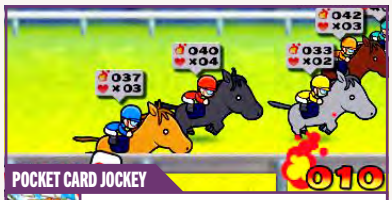
CAVE STORY

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, bekommt hier eine klasse Packung!

- **Mighty Gunvolt Burst** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment
- **Cursed Castilla** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Abylight

STRATEGIE



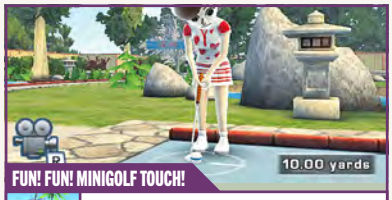
POCKET CARD JOCKEY

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Steamworld Heist** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Nintendo Pocket Football Club** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mercenaries Saga 3** – Spielspaß: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Wizard Defenders** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

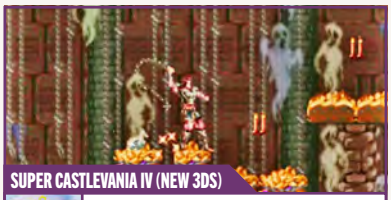
Spielspaß: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Spielspaß: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Spielspaß: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION



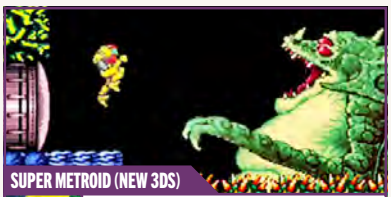
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Blaster Master** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Contra 3: The Alien Wars** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **3D Gunstar Heroes** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Ninja Gaiden** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Life Force** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami
- **Shinobi** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Gradius** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Konami

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



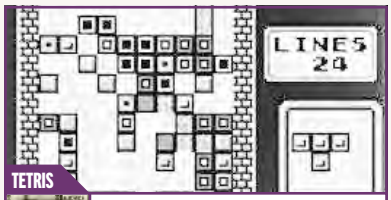
SUPER METROID (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 2: Simon's Quest** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **Mystical Ninja starring Goemon** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Konami
- **-** – Spielspaß: - | Hersteller: -

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist auch heute noch fordernder als jeder Schema-F-Shooter.

- **Toki Tori** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes
- **Pilotwings (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Data East
- **Catrap** – Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK
- **Dr. Mario** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Wario's Woods** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Game & Watch Gallery 2** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby's Block Ball** – Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Columns** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Sega
- **Wrecking Crew** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Burgertime Deluxe** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Dig Dug** – Spielspaß: 6 | Hersteller: Bandai Namco

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite *Pokémon*-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Shining Force: The Sword of Hajya** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **The Sword of Hope 2** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco
- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Super Mario Bros 3** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man X (New 3DS)** – Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Spielspaß: 9 | Hersteller:Nintendo
- **Wario Land 2** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Land** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega
- **Donkey Kong Country (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T. (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Bros. Deluxe** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mega Man 7 (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom
- **Super Ghouls 'n Ghosts (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

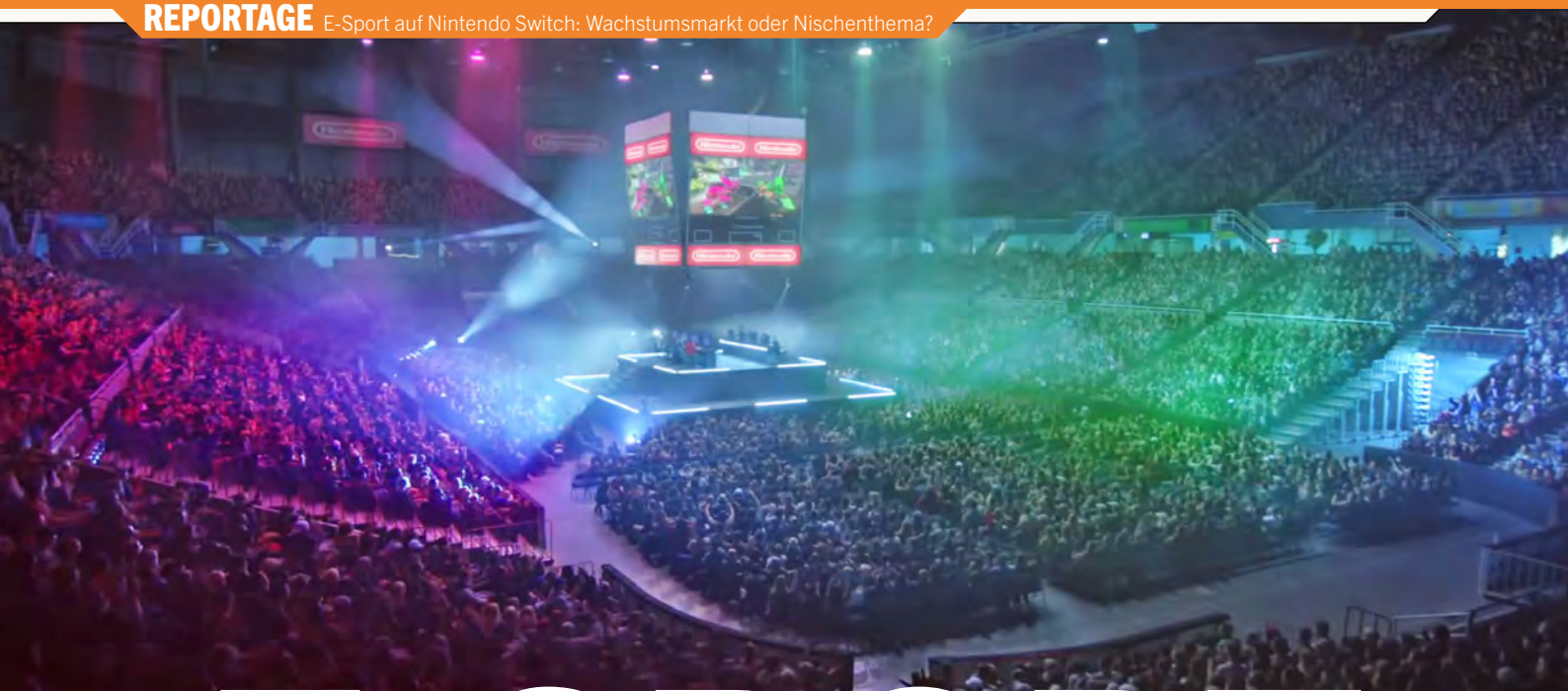
SPORT- & RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass *F-Zero* nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Golf** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo
- **Super Punch-Out!! (New 3DS)** – Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo



E-SPORT
AUF NINTENDO SWITCH
WACHSTUMSMARKT ODER NISCHENTHEMA?

Nintendo und E-Sport – das war für viele Fans bis vor Kurzem ein Buch mit sieben Siegeln. Spätestens mit der Veröffentlichung der Switch scheint diesbezüglich nun aber ein Sinneswandel stattzufinden. Grund genug, dem Themenkomplex mal genauer auf den Grund zu gehen.

Von Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sönke Siemens

Damit ein Spiel E-Sport-tauglich ist, muss es auch zuschauerfreundlich sein. *Splatoon 2* erfüllt diese Bedingung dank Spectator-Modus und leicht verständlichen Spielmodi mit Bravour. (Quelle: Nintendo)

Die kompetitive *Mario Kart 8 Deluxe*-Szene findet vor allem in vielen kleinen, lokalen Cups statt. Kurz vor der E3 organisierte beispielsweise Red Bull Gaming ein Turnier in London. (Quelle: Red Bull Gaming)

Zwei Männer und zwei Frauen im besten Alter sitzen am Boden. Vor ihnen liegt eine Tafel, auf der einer von ihnen mit Kreide hektisch Pfeile einzeichnet. Dann ein kurzer Szenenwechsel zu einer Gruppe Japaner. Auch sie sitzen gemeinsam am Boden – vor ihnen vier Switch-Konsolen, auf denen *Splatoon 2* im Multiplayer läuft. Das Quartett diskutiert, analysiert, skizziert Spielzüge auf einem weißen Blatt Papier. Noch eine kurze Teamgeste, und dann geht es schnellen Schrittes auf die Bühne einer riesigen Indoor-Arena. Das Publikum klatscht, jubelt, schreit. Scheinwerferkegel schwenken durch den Saal, Switch-Konsolen rasten in ihren Docks ein. Sekunden später ist es schließlich endlich soweit: Die Farbschlacht kann beginnen!

Zu viel versprochen?

Die eben beschriebene Szene stammt aus Nintendos erstem, am 20. Oktober 2016 veröffentlichten Werbespot für die damals enthüllte Hybridkonsole Switch und sollte zeigen, wie vielfältig sich das Gerät einsetzen lässt. Gleichzeitig jedoch vermittelte man mit eben diesem Ausschnitt des mittlerweile knapp 37 Millionen Mal aufgerufenen Trailers eine klare Botschaft: E-Sport und Nintendo Switch – das gehört ab sofort zusammen!

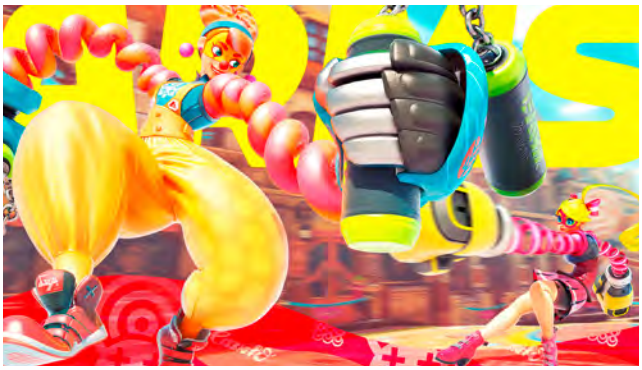
Heute, mehr als 16 Monate nach dem Verkaufsstart der Konsole, wird es Zeit, eine erste Bilanz zu ziehen. Konnte Nintendo die vielversprechende Vision des Werbeclips in die Tat umsetzen? Wie beeinflusst der für September 2018 geplante Start des kostenpflichten Online-Dienstes die E-Sport-Thematik? Und natürlich: Wie geht es in Zukunft weiter?

Kurzer Rückblick

Bevor wir diesen Fragen auf den Grund gehen, werfen wir jedoch zunächst einen Blick auf die turbulente E-Sport-Historie des Unternehmens. Alles beginnt am 8. März 1990 im Fair Park's Automobile Building in Dallas, Texas. Um der langsam in die Jahre gekommenen NES-Konsole einen weiteren Schub zu geben, ruft Nintendo das Nintendo World Championship ins Leben und tourt noch im selben Jahr durch insgesamt 29 verschiedene Städte in den USA. Der Clou damals: Für den in drei Altersgruppen aufgeteilten Wettbewerb produzieren die Japaner insgesamt 90 seltene 3-in-1-Wettbewerbsmodule, auf denen sich stark modifizierte Versionen des Jump & Runs *Super Mario Bros.*, des Rennspiels *Rad Racer* sowie des Puzzlespiels *Tetris* befinden. Die Aufgabe der Teilnehmer an Ort und Stelle besteht nun darin, kurze, aneinandergereihte Abschnitte aus allen drei Spielen in einem Zeitrahmen von 6 Minuten und 21 Sekunden zu meistern und dabei eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Lohn der Mühe: Schatzbriefe in Wert von 10.000 US-Dollar, ein brandneues Auto, ein 40-Zoll-

Super Smash Bros. Ultimate besitzt riesiges E-Sport-Potenzial und erfüllt zahlreiche Wünsche der Community. Ganz wichtig für viele: Wirklich alle Kämpfer bisheriger Teile sind an Bord. (Quelle: Nintendo)

Publikumsliebling in Rekordzeit: Binnen 24 Stunden konnte *Fortnite* für Switch bereits zwei Millionen Downloads verbuchen. (Quelle: Medienagentur plassma/Sönke Siemens)



Auch das knallbunte Kampfspiel *ARMS* ist durchaus E-Sport-tauglich und bei einem harten Spielerkern weiterhin beliebt, aber nicht so sehr wie *Splatoon 2*. (Quelle: Nintendo)

Rückprojektionsfernseher sowie eine goldfarbene Mario-Trophäe. Die Finalisten der verschiedenen Städte erhalten außerdem jeweils eines der Wettbewerbsmodule, welche heute aufgrund ihrer Seltenheit für einen Rekordpreis von 15.000 US-Dollar und mehr den Besitzer wechseln. Das Turnier selbst ist wie zu erwarten ein voller Erfolg, bleibt damals allerdings das einzige seiner Art.

Publikumsmagnet Smash Bros.

Richtig ins Rollen kommt die kompetitive Nintendo-Szene erst im Jahr 2001. Hier nämlich erblickt die Vier-Spieler-Keilerei *Super Smash Bros. Melee* für den Gamecube das Licht der Welt und schlägt ein wie eine Bombe. Denn dank eines spielinternen Turnier-Modus sind Wettbewerbe für bis zu 64 Spieler (die sich dann je nach Match-Konstellation die Controller herumreichen) kein Problem und schnell organisiert. Die Folge: Obwohl Spieldirektor Masahiro Sakurai sein Meisterwerk in erster Linie als unterhaltsamen Multiplayer-Spaß für die ganze Familie einstuft, sprießen vermehrt professionell von der Community organisierte Turniere aus dem Boden. *Melee* wird ein echter Renner in der Prügelspielszene, kann sich dort aufgrund seines zeitlosen Spielprinzips bis heute behaupten und schafft es zwischen 2003 und 2007 sogar, in einer E-Sport-Serie von Major League Gaming Fuß zu fassen.

Was viele nicht wissen: Nintendo selbst sieht diese Entwicklung damals zunächst mit großer Skepsis. Das Ganze geht sogar so weit, dass die Entwickler im Wii-Nachfolger *Super Smash Bros. Brawl* (2008) die sogenannte Tripping-Mechanik einbauen und die Fans damit im wahrsten Sinn vor den Kopf stoßen. Denn durch Tripping besteht eine einprozentige Chance, dass die Spielfigur beim Ausführen eines Ausweichmanövers auf den Allerwertesten fällt. Im Duell mit Freunden mag das für Schadenfreude sorgen – die E-Sport-Community hasst solche Zufallsfaktoren jedoch wie die Pest. Besonders deutlich wird das auf der 2013er-Ausgabe des weltgrößten Fighting-Game-Turniers „EVO“ in Las Vegas, wo sich Fans lieber mit dem zwölf Jahre alten Melee zufriedengeben – und Nintendo mal so richtig die Meinung geigen.

Letzteres allerdings nicht aufgrund der Tripping-Mechanik, sondern vielmehr, weil Big N kurz vor dem Start des EVO-2013-Turniers versucht hatte, den Veranstaltern die Bildrechte für Melee zu entziehen, was wiederum einen Livestream für die Netz-Community unmöglich gemacht hätte. Wohl gemerkt „hätte“, denn der Aufschrei ist gigantisch und führt letztendlich dazu, dass Nintendo bereits Stunden später einlenkt und doch noch grünes Licht gibt.

Endlich einsichtig

Im Rückblick wirkt der EVO-Skandal damit wie ein Weckruf für Nintendo, die seither mehr und mehr auf die E-Sport-Szene zugehen und bereits ein Jahr später als Sponsor des EVO-2014-Turniers auftreten. Im Rahmen der vorher stattfindenden Spielemesse E3 2014 in Los Angeles lädt Nintendo sogar erstmals zum *Super Smash Bros.* Invitational und lässt dort 16

***Rocket League* zählt zu den E-Sport-Hits der Branche und ist für die Switch prima umgesetzt. Profis aus der Szene bevorzugen aufgrund der höheren Präzision dennoch die PC-Fassung.** (Quelle: Nintendo)

Das kürzlich erschienene Kopf-an-Kopf-Puzzlespiel *Sushi Strikers* gilt bei vielen als E-Sport-Geheimtipp. Ob sich diese Prognose bewahrheitet, werden die nächsten Monate zeigen. (Quelle: Nintendo)

Das Engagement wächst: Am 21. Juni kündigte Nintendo an, dass es auch im Frühjahr 2019 wieder eine *Splatoon 2*-Europameisterschaft geben wird. (Quelle: Nintendo)

Profispieler im brandneuen, garantiert Tripping-freien *Super Smash Bros. for Wii U* gegeneinander antreten – Live-Übertragung auf dem hauseigenen Twitch-Kanal inklusive. Hinzu kommt: Wohl wissend, dass die Community *Smash Bros.* am liebsten via Gamecube-Controller zockt, kündigen die Japaner einen offiziellen Adapter an, der das Anschließen eben dieses Eingabegeräts ermöglicht. Eine schöne Idee – und eine weitere wichtige Geste, verloren gegangenes Fan-Vertrauen zurückzugewinnen.

Keine Frage, die *Smash Bros.*-Szene war schon immer die treibende Kraft, wenn es um das Thema E-Sport auf Nintendo-Konsolen ging. Nichtsdestotrotz sollte man auch die Zugkraft von *Pokémon* nicht vergessen, welches seit mittlerweile neun Jahre auf einem kompetitiven Level gespielt wird. 2009 nämlich ruft The Pokémon Company die „Pokémon Video Game Championship" ins Leben. Das Turnier zieht Fans in Scharen an und wird seitdem Jahr für Jahr in regelmäßig wechselnden US-Großstädten ausgetragen. 2018 zum Beispiel geht's Ende August nach Nashville, Tennessee.

Doch sei es nun *Super Smash Bros.*, *Pokémon*, *Mario Kart* oder der 2015 veröffentlichte Multiplayer-Überraschungshit *Splatoon* – im Direktvergleich mit Schwergewichten wie *League of Legends*, *Dota 2*, *FIFA* oder Counter *Strike: Global Offensive* bleibt die E-Sport-Szene auf Nintendo-Systemen auch gegen Ende der Wii U-Ära vergleichsweise überschaubar. Das Hauptproblem aus Sicht vieler Gamer und Experten: Im Vergleich zu Xbox Live von Microsoft und dem Playstation Network von Sony hinkt Nintendo mit seinem Online-Netzwerk in vielerlei Hinsicht weit hinterher. Nintendo selbst ist sich dessen natürlich bewusst – und steuert hinter den Kulissen bereits fleißig gegen.

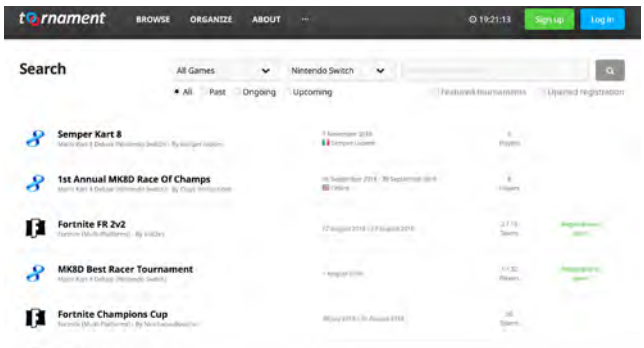
Hoffnungsträger Switch

Womit wir wiederum beim Ausgangspunkt dieses Reports wären – der offiziellen Ankündigung der Nintendo Switch im Oktober 2016 in Form eines knapp dreiminütigen Trailers. Schon damals wird klar: Die Tatsache, dass man dem Thema E-Sport knapp ein Drittel der Laufzeit widmet, zeigt, dass kompetitives Spielen für Nintendo in dieser Hardware-Generation eine besonders wichtige Rolle spielen wird.

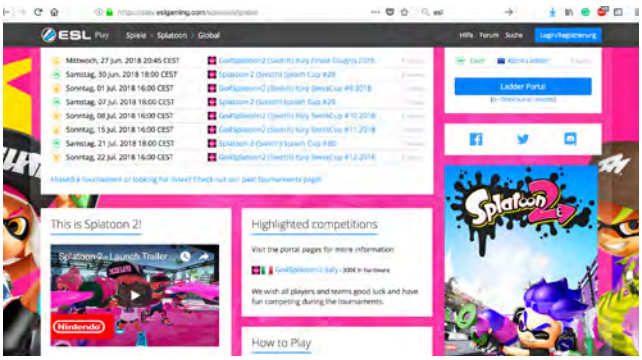
Die gute Nachricht: Als die Switch im März 2017 dann endlich erscheint, lässt Nintendo den vollmundigen Versprechungen Taten folgen und veröffentlicht im Launch-Fenster der Konsole nicht nur den Multiplayer-Spaß *Mario Kart 8 Deluxe*, sondern auch den E-Sport-tauglichen 3D-Arena-Brawler *ARMS*, die 4vs4-Farbschlacht *Splatoon 2* sowie die Kreaturenprügelei *Pokémon Tournament DX*. Alle Titel bieten umfangreiche Mehrspieler-Inhalte, LAN-Unterstützung und werden (abgesehen von *Mario Kart*) auf der E3 2017 prominent mit eigenen Invitational-Turnieren beworben, denen Fans auf der ganzen Welt im Livestream beiwohnen dürfen. Hoffnungsvoll stimmt darüber hinaus der Umstand, dass zur E3 2017 weitere Titel mit kompetitivem Schwerpunkt angekündigt werden, darunter der E-Sport-Kracher *Rocket League* sowie eine Switch-Fassung von *FIFA 18*.

Nintendo Switch Online

Was genau es mit Nintendos kostenpflichtigem Online-Service auf sich hat, verrät das Unternehmen dagegen erst elf Monate später – genauer gesagt im Mai



Praxiserfahrung muss sein: Websites wie Toornament.com und Co. sind eine gute Anlaufquelle für jeden, der nach Turnieren in seiner Region sucht. (Quelle: Toornament.com)



Jeder fängt mal klein an: Wer nach kleineren *Splatoon 2*-Turnieren sucht, wird unter anderem auf der Webseite der ESL fündig. (Quelle: play.eslgaming.com)

EVO ist das größte Prügelspielturnier der Welt und fand dieses Jahr vom 3. bis 5. August statt. Auch dabei waren *Super Smash Bros. Melee* & *Wii U*. (Quelle: Polygon.com)

Mit Herzblut: Jordan Kent, Ashley Esquada und Charles „Nine" Whitehead moderierten das diesjährige *Splatoon 2* World Championship in Los Angeles. (Quelle: Nintendo)

2018. Die wichtigsten Eckdaten bisher: Nintendo Switch Online – so der offizielle Name – startet im September 2018 und ist ab diesem Zeitpunkt zwingend notwendig, um online mit anderen spielen zu können. Obendrauf gibt's ein paar nette Extras. Allen voran die Möglichkeit, Speicherdaten in der Cloud zu sichern, exklusive Angebote für Mitglieder sowie Zugriff auf eine Bibliothek aus anfangs 20 verschiedenen NES-Klassikern, darunter *Ice Climber, Donkey Kong, Dr. Mario., Super Mario Bros.* und *Tennis*. Geniales Schmankerl: Sofern ein Spiel bereits im Original über einen Mehrspieler-Modus verfügt, funktioniert er ab September auch übers Internet.

Ebenfalls erfreulich: Im Vergleich zu Xbox Live und Playstation Network, wo eine Jahresmitgliedschaft in der Regel mit knapp 60 Euro zu Buche schlägt, verlangt Nintendo für zwölf Monate nur 19,99 Euro. Kleinere Buchungsphasen sind ebenfalls möglich und kosten 3,99 Euro für 30 Tage respektive 7,99 Euro für 90 Tage.

Doch was heißt das jetzt für die E-Sport-Szene auf der Switch? Nun, in erster Linie hegen viele aus der Community die Hoffnung, dass Nintendo mit dem Ausbau seiner Online-Aktivitäten endlich auch schnellere Server zur Verfügung stellt. „Wadsm", seines Zeichens Mitglied des *Splatoon 2*-Vizeweltmeister-Teams BackSquids, bringt die Problematik im Gespräch auf den Punkt: „Leider ist das aktuelle Online-System von *Splatoon 2* nicht das Gelbe vom Ei, da es auf einem Peer-2-Peer-Prinzip basiert. Oder anders formuliert: Es gibt einen extremen Unterschied zwischen der *Splatoon 2*-Online-Erfahrung und der *Splatoon 2*-Offline-Erfahrung. Online wäre einfach noch so viel mehr Potenzial drin, doch dafür braucht es dedizierte Server – und die kommen hoffentlich mit dem Start des Online-Diensts im September", sagt Wadsm.

Abzuwarten bleibt außerdem, wie eifrig die Japaner ihre hauseigene Switch-Begleit-App weiterentwickeln. Sie nämlich ist der Schlüssel, um mit anderen Switch-Spielern via Voicechat zu kommunizieren. In *Splatoon 2* funktioniert das bereits und mit dem Ausbau des Online-Dienstes sollen weitere kompatible Titel folgen. Wer jedoch schon mal *Fortnite* auf der Switch gespielt hat, weiß auch: Hier klappt Voicechat mit Teammitgliedern ganz ohne Begleit-App. Einfach Headset einstöpseln, und los geht's. Wäre es für Nintendo somit nicht sinnvoller, Voicechat-Funktionen – Xbox One und PS4 machen es vor – direkt ins Systemmenü zu integrieren? Die E-Sport-Community jedenfalls würde ein solches Feature begrüßen.

Rosige Zukunftsaussichten

Eine E-Sport-Szene kann immer dann wachsen, wenn auch genügend unterschiedliche Genres bedient werden. Geht's nach Nintendos diesjährigem E3-Auftritt, müssen sich Switch-Fans diesbezüglich jedenfalls keine Sorgen machen. Im Gegenteil: Gleich vier große Switch-Neuan-

Während E-Sport-Events wie die ESL One bereits ganze Stadien füllen, fand das *Splatoon 2* World Championship 2018 in einer recht überschaubaren Location statt. Für tolle Stimmung war trotzdem gesorgt und den Livestream im Netz sahen mehrere Hunderttausend Fans. (Quelle: Nintendo)

SMALLTALK MIT DEM VIZE-WELTMEISTER IN SPLATOON 2

„Kaito“ und „Wadsm“ vom Clan BackSquids schafften es mit ihrem Team bei der diesjährigen *Splatoon 2* World Championship in Los Angeles ins Finale. Wir haben mit ihnen unter anderem über die Faszination des Spiels, die Relevanz der Switch als E-Sport-Plattform und bewährte Trainingsmethoden geplaudert.

Starke Leistung des deutschen Teams: Wadsm, Majin, Echo und Kaito (von links nach rechts) vom Clan BackSquids schafften es bei der *Splatoon 2* World Championship 2018 auf Platz zwei. (Quelle: Nintendo)

N-ZONE: Wie seid ihr damals auf *Splatoon* gekommen?
Wadsm: Als der erste Teil erschien, hat mich *Splatoon* zunächst nicht sonderlich interessiert. Ich fand zwar die Spielmechaniken spannend, gekauft habe ich es mir aber erst ein paar Monate nach Release. Leider konnte man zu dem Zeitpunkt noch nicht allzu viel machen. Online gab es nicht einmal private Räume, in denen man mit bestimmten Leuten gezielt zusammenspielen konnte. Professionelles Spielen konnte sich dadurch nicht entfalten. Als das erste größere Update erschien, welches private Räume etc. ergänzte, habe ich mich dann allerdings eingeklinkt und war relativ gut dabei. Richtig hängengeblieben bin ich jedoch erst beim zweiten Teil. Seitdem war es ein stetiger Gang nach oben, der mich in diesem Jahr zur World Championship nach Los Angeles führte.
Kaito: Ich hatte mit *Splatoon* am Anfang wirklich gar nichts am Hut und war eher auf anderen Konsolen unterwegs. Das erste *Splatoon* habe ich höchstens mal bei einem Kumpel gespielt. Als dann aber die Switch und *Splatoon 2* auf den Markt kamen, wollte ich mal versuchen, es kompetitiv zu spielen. Mithilfe von kleinen Teams bin ich gut reingekommen und habe mich immer weiter gesteigert. So lernte ich schließlich auch Majin, Echo und Wadsm kennen und wir bauten zusammen ein Team für die Europameisterschaft auf. Nach dem Sieg dort waren wir dann qualifiziert für die WM in Kalifornien.

N-ZONE: Was macht *Splatoon 2* in euren Augen so besonders?
Wadsm: Spielerisch betrachtet ist *Splatoon 2* ein sehr unkonventioneller Shooter. Viele der Gameplay-Mechaniken sind so einfach noch nicht dagewesen, beispielsweise, dass man in Tinte tauchen muss, um nachzuladen und dadurch gleichzeitig mehr Fortbewegungsmöglichkeiten erhält. Oder nehmen wir die verschiedenen Waffen, bei denen man später im Team schauen muss, welche Waffen mit welcher Teamkonstellation funktionieren. Diesen Aspekt berücksichtigen viele andere Shooter nicht. Hinzu kommt: Durch die Einfärbemechanik bietet das Spiel eine Visualisierung der Map-Control, also darüber, wer die Karte kontrolliert.

N-ZONE: Bei *Splatoon* gibt es ja immer die Diskussion: klassische TwinStick-Steuerung oder Bewegungssteuerung? Welche Steuerungsart verwendet ihr und warum?
Kaito: Um auf einem E-Sport-Level zu spielen, sollte man unbedingt die Bewegungssteuerung nutzen. Ganz einfach, weil man mithilfe der Bewegungssteuerung viel besser auf Gegner zielen und sie viel einfacher im Fokus behalten kann. Es lohnt sich also auf jeden Fall, Zeit in das Erlernen der Bewegungssteuerung zu investieren.
Wadsm: Ja, wenn man wirklich versucht, das Spiel auf einem professionellen Niveau zu spielen, dann gibt es diesbezüglich keine Diskussion. Die Bewegungssteuerung bei *Splatoon 2* kann man am ehesten mit einer Maus-/Tastatur-Steuerung am PC vergleichen. Dadurch hat man mehr Präzision und gleichzeitig die Möglichkeit, schnellere Bewegungen durchzuführen. Mit der Stick-Steuerung hingegen ist man immer auf eine Sensitivität eingeschränkt.

N-ZONE: Wie würdet ihr die Atmosphäre an Ort und Stelle in Los Angeles beschreiben?
Kaito: Man sitzt auf der Bühne, hat einen Monitor vor sich und vor der Bühne tummeln sich Hunderte Zuschauer, die einem zujubeln. Das ist schon echt heftig und nervenaufreibend. Auch fand ich es toll, dass einige Fans Plakate für ihre Teams mitgebracht hatten.

N-ZONE: Wie hat euch die Aufmachung der Matches im Stream gefallen?
Kaito: Die Kommentatoren haben ihre Arbeit gut gemacht und für einen gewissen Hype gesorgt. Bevor wir anfingen, zu spielen, wurde zudem erklärt, wie die Modi funktionieren – das war sehr hilfreich für jene, die *Splatoon 2* noch nicht kannten.
Wadsm: Ja, die Balance war gut, nicht zuletzt, weil die Veranstalter mit „Nine“ – ergänzend zu den übrigen beiden Kommentatoren – jemanden aus dem Profibereich kommentieren ließen. Hut ab, dass Nintendo da wirklich auf die Szene zugegangen ist. Die Online-Übertragung war ebenfalls sehr gut. Nur eine Sache hätte ich zu bemängeln: Nächstes Mal sollte man jemanden an die Kameraführung des Ingame-Spectator-Modus setzen, der selbst professionell spielt. Der Fokus in den Matches lag dadurch manchmal an den falschen Stellen.

N-ZONE: In *Overwatch* und anderen beliebten E-Sport-Titeln gibt es leider immer wieder den Fall, dass jemand cheatet. Ist *Splatoon 2* von dieser Problematik ebenfalls betroffen?
Wadsm: Cheaten wird mittlerweile möglich. Allerdings geht Nintendo extrem strikt gegen jegliche Hacker vor und hat schon extrem viele Accounts gebannt. Ich bin in *Splatoon 2* zwar noch nie auf einen Hacker getroffen, im ersten Teil allerdings schon. Dort traf ich mal jemanden, der mit einer Taste die komplette Karte einfärben konnte. Dazu gesellten sich Fälle, in denen Spieler ihre Gegner aus völlig unmöglichen Situationen trafen.

N-ZONE: Was sollte Nintendo tun, um das Thema E-Sport auf Nintendo-Systemen weiter voranzubringen?
Kaito: Bei vielen anderen E-Sport-Titeln gibt es Preisgelder. In *Splatoon 2* jedoch gibt es so etwas nicht. Wenn man einen E-Sport-Titel großmachen will, dann sind meiner Meinung nach auch Preisgelder sehr wichtig. In Los Angeles zum Beispiel haben nur die Erstplatzierten eine Trophäe bekommen, außerdem noch Medaillen. Zudem würde mir ich wünschen, dass sie auch in Deutschland auf die Community zukommen und sagen: „Hey, macht mal ein Turnier – wir sponsern euch!“ In Frankreich zum Beispiel gibt es schon eine Organisation, die von Nintendo gesponsort ist und Preise bereitstellt, wenn Turniere stattfinden.
Wadsm: Seit dem Debakel auf der größten Fighting-Game-Messe EVO [siehe Fließtext, Anm. d. Red.], habe ich das Gefühl, dass Nintendo immer mehr auf die Szene zugeht. Wenn man bedenkt, dass sie damals sogar verhindern wollten, dass ihre Games E-Sports-technisch gespielt werden, ist das heute etwas ganz anderes. In der *Smash Bros.*-Szene zum Beispiel sponsert Nintendo bereits einige Turniere. Auch in *Splatoon 2* habe ich das Gefühl, dass sie das Thema immer weiter pushen wollen. Beispielsweise kündigte Nintendo am 21. Juni an, dass auch 2019 eine European Championship in *Splatoon 2* stattfinden wird. Diese Ankündigung hatte ich tatsächlich nicht erwartet. Bisher dachte ich immer: Wenn Nintendo Turniere veranstaltet, dann hauptsächlich zu Showcase-Zwecken, also um ein neues Spiel zu zeigen und ein bisschen Hype zu generieren. Auch hatte ich gedacht, dass sie das E3-Turnier nutzen, um ein großes Multiplayer-Update anzukündigen – was sie aber nicht getan haben. Das Turnier war also nicht zu Showcase-Zwecken, sondern wirklich primär, um die Szene voranzubringen.

N-ZONE: Wie trainiert ihr für ein großes Turnier?
Wadsm: Wenn eine neue Map rauskommt, dann habe ich mich mit meinem alten Team oft hingesetzt und wir sind die Karte zusammen durchgegangen. Wir haben uns angeschaut, was funktioniert und was nicht, und darauf basierend Strategien einstudiert. Auch haben wir Laufwege besprochen und diskutiert, wer welche Bereiche abdeckt. Wenn dann gegen richtige Gegner gespielt wurde, haben wir das Gameplay als Video aufgenommen und danach Stück für Stück analysiert, um zu schauen, wo was schiefgelaufen ist und wo man etwas verbessern kann. Wenn man wirklich besser werden will, dann sollte man so etwas machen. Eine andere Sache, die ich in der Szene gerne vermehrt sehen würde, ist Coaching. Dass man also Gameplay aufnimmt, der Coach dann drüberguckt, dabei Taktiken entwickelt usw.

DAS SAGT NINTENDO DEUTSCHLAND ZUR E-SPORT-INITIATIVE

Wir haben die Vertreter von Nintendo Deutschland um einen Kommentar zu den Bemühungen im E-Sport auf der Switch gebeten und das hatte die PR-Leiterin für den deutschsprachigen Raum, Silja Gülicher, zum Thema zu sagen:

„Wir setzen schon immer auf den unterschiedlichsten Events und Messen Turniere um: Unser Fokus hierbei liegt dabei in der Regel allerdings deutlicher auf dem Spaß, den man dabei zusammen hat, als auf dem kompetitiven Aspekt. Auch die großen Meisterschaften, die Nintendo initiiert, folgen dieser Philosophie – und es ist immer wieder eine große Freude, zu sehen, wie enthusiastisch und engagiert unsere Fans sind. Aktuelles Beispiel ist hier die *Splatoon 2* World Championship, die im Juni auf der E3 in Los Angeles stattgefunden hat – und bei der das deutsche Team, die BackSquids, Vizeweltmeister geworden sind. Auf der Gamescom geht es für *Splatoon 2* nahtlos weiter: Hier können die Teams, die sich in vier Vorrunden als die besten erwiesen haben, um den Einzug in die *Splatoon 2* European Championship 2018-2019 batteln. Die Gamescom demonstriert Nintendos Philosophie dabei sehr gut: Denn auch wenn in den Abendstunden die Bühne den im Vorfeld ermittelten Finalisten in *Splatoon 2, Super Smash Bros.* und *Mario Tennis Aces* gehört – tagsüber ist sie den Fans gewidmet, die auf der Messe den typischen Multiplayer-Spaß erleben wollen, den man mit Nintendo verbindet: gemeinsam, turbulent und extrem unterhaltsam.“

Silja Gülicher ist seit 2008 als PR Managerin für Nintendo of Europe für den deutschsprachigen Raum verantwortlich und begleitet mit der Switch nun schon Nintendos dritte Konsole nach Wii und Wii U.

kündigungen mit potenziellem E-Sport-Fokus waren in diesem Jahr zu sehen. Den Anfang macht das bereits erwähnte *Fortnite* – ein kunterbunter Third-Person-Shooter, der mittlerweile schon Popkultur-Charakter hat und der extrem populären Battle-Royale-Formel folgt. Das Spielprinzip ist denkbar einfach und genau deswegen Adrenalin pur: 100 Online-Spieler springen mit einem Gleiter über einer großflächigen Insel ab, suchen nach Waffen und besserer Ausrüstung und bekämpfen sich dann solange, bis nur noch eine Person übrigbleibt. Wer mag, kann Kämpfen allerdings auch gänzlich aus dem Weg gehen, etwa indem er möglichst unbemerkt durchs Unterholz schleicht oder sich taktisch klug am Rande eines Sturm aufhält, der die Teilnehmer mit fortschreitender Match-Dauer immer weiter zusammentreibt.

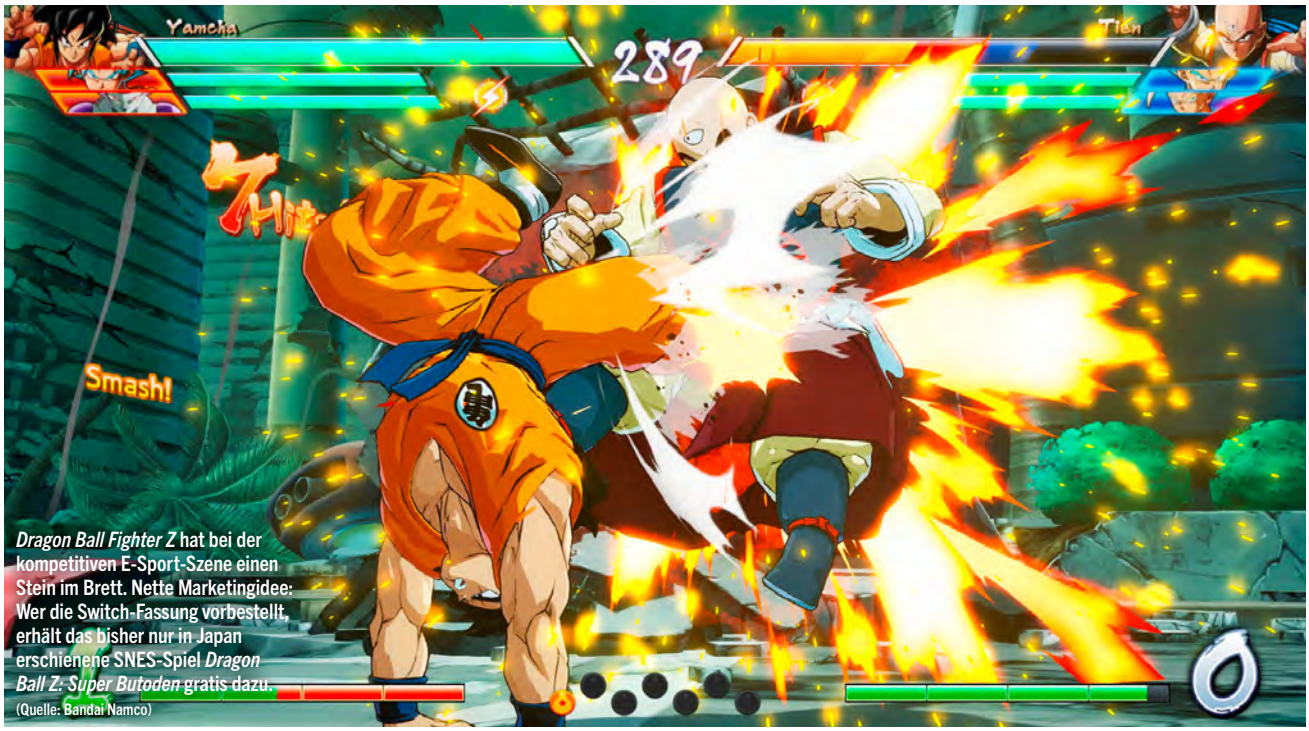
Dass *Fortnite* die boomende Battle-Royale-Szene mit großem Abstand anführt, liegt jedoch nicht nur am faszinierenden Spielprinzip, sondern auch daran, dass Entwickler Epic Games das Spiel kostenlos anbietet und im Gegensatz zu zahlreichen Konkurrenten eine USK-16-Freigabe vorweisen kann. Dazu gesellt sich eine vorbildliche Update-Politik, Cross-Plattform-Play mit PC, Xbox One und iOS (bald auch Android) sowie extrem ehrgeizige E-Sport-Pläne. Kaum zu glauben, aber wahr: Allein für die E-Sport-Saison 2018/2019 in *Fortnite* stellt Epic Games Preisgelder im Wert von 100 Millionen US-Dollar (umgerechnet ca. 85 Mio. Euro) zur Verfügung, von denen aller Voraussicht nach auch die Switch-Community einen Teil abbekommen wird. Zum Vergleich: Die größte Preisgeldsumme für ein E-Sport-Turnier belief sich bislang auf knapp 25 Millionen und wurde 2017 auf der *Dota 2*-Veranstaltung „The International“ unter den Gewinnerteams ausgeschüttet.

Nebst *Fortnite* – welches allein in den ersten 24 Stunden zwei Millionen E-Shop-Downloads generierte – sollten E-Sport-Enthusiasten außerdem *Mario Tennis Aces* sowie das Beat'em Up *Dragon Ball Fighter Z* auf dem Schirm behalten. Erstgenanntes ist seit dem 22. Juni auf dem Markt und überzeugt aus E-Sport-Perspektive mit einem erstaunlich gut strukturierten Turnier-Modus. Kein Wunder also, dass Reggie Fils-Aimé, Präsident von Nintendo of America, in einem Interview mit dem US-Sport-Sender ESPN bereits ankündigte, mit *Mario Tennis Aces* bald auch auf kompetitiver Ebene experimentieren zu wollen. Einziger Wermutstropfen: In der von uns getesteten Version kam es immer wieder zu Rucklern und Verbindungsaussetzern. Sollte der Hersteller diese Probleme jedoch mit dem nächsten Patch in den Griff kriegen, hätte *Mario Tennis Aces* gute Chancen, einen echten E-Sport-Schmetterball zu landen.

Ein weiterer, nicht zu unterschätzender E-Sport-Kandidat: *Dragon Ball Fighter Z* aus der Feder von Arc System Works, welches am 28. September 2018 auf Nintendo Switch in den Ring stürmt. Angetrieben von wunderschöner 2D-Optik, einer pfeilschnellen Bildrate, einer großen Charakterauswahl und dem Know-how eines passionierten Beat'em-Up-Entwicklers,

Die Preise für Nintendos Online-Dienst sind fair. Bleibt zu hoffen, dass Switch-Spieler ab September 2018 auch von dedizierten Servern profitieren. (Quelle: Nintendo)

Sowohl *FIFA 18* als auch *FIFA 19* erscheinen für die Switch. Bis erste namhafte E-Sport-Cups steigen, ist es wahrscheinlich nur noch eine Frage der Zeit. (Quelle: EA)



Dragon Ball Fighter Z hat bei der kompetitiven E-Sport-Szene einen Stein im Brett. Nette Marketingidee: Wer die Switch-Fassung vorbestellt, erhält das bisher nur in Japan erschienene SNES-Spiel *Dragon Ball Z: Super Butoden* gratis dazu. (Quelle: Bandai Namco)

hat *Dragon Ball Fighter Z* die Turnierszene auf PS4 und Xbox One längst im Sturm erobert. Auf der Switch dürfte nun Ähnliches passieren, denn die auf der E3 2018 präsentierte Umsetzung lief technisch absolut einwandfrei und lässt auch im Hinblick auf Online-Funktionen nichts anbrennen.

Smash Bros. Ultimate: Nintendos Joker

Dann wäre da natürlich noch das für den 7. Dezember 2018 geplante *Super Smash Bros. Ultimate*. Nintendos wohl schlagkräftigstes E-Sport-Argument für Switch wurde in Los Angeles stilecht mit einem Profi-Turnier beworben und lockte auch online Hunderttausende vor die Streams. Das Besondere bei *Ultimate*: Der Titel vereint alle bisher veröffentlichten Kämpfer der Serie in einem Spiel, fügt einige neue Recken (die Inklinge aus *Splatoon* und Ridley aus der *Metroid*-Reihe sind bereits bestätigt) hinzu, ergänzt neue Items und Arenen, verfeinert das Balancing auf Basis von Fan-Feedback, spendiert allen Charakteren neue Moves und Fähigkeiten und optimiert verschiedene Gameplay-Mechaniken. LAN-Unterstützung, ein Turnier-Modus und die Kompatibilität mit Gamecube-Controllern sind ebenfalls Ehrensache. Was bleibt, ist ein absolut vielversprechendes Gesamtpaket. Eine in der Tat „ultimative" Version, mit der es Nintendo eventuell sogar gelingen könnte, die stark fragmentierte *Smash*-Community dazu zu bewegen, im großen Stil auf *Ultimate* zu wechseln, um dort dann endlich ihren wahren Champion zu ermitteln.

Klingt verdächtig nach dem nächsten großen E-Sport-Hit? Das denken mittlerweile auch zahlreiche Analysten. Minami Munakata von Citigroup Global Markets etwa hält es sogar für möglich, dass Nintendo durch eine erhöhte E-Sport-Präsenz von *Smash Bros. Ultimate*, das Potenzial hätte, Nicht-Spieler und Casual-Spieler im großen Stil als neue Gamer zu gewinnen. Nintendo selbst will solche Aussagen freilich nicht kommentieren, wirkt unterm Strich aber zuversichtlicher denn je, was die eigene E-Sport-Strategie angeht.

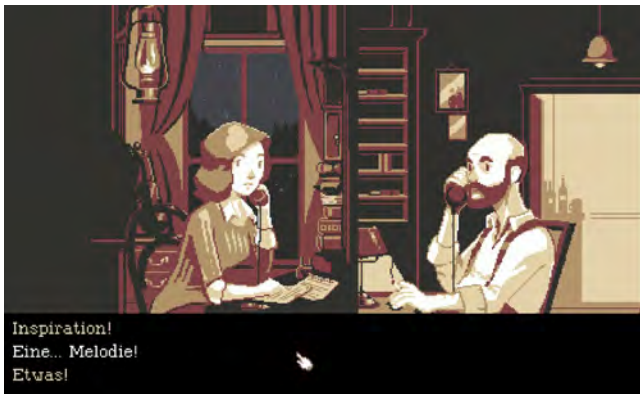
Oder um es mit den Worten von Reggie Fils-Aimé in einem kürzlich erfolgten Interview mit ESPN auszudrücken: „Wir glauben, dass es eine Menge Nintendo-Titel gibt, die im kompetitiven Bereich sehr gut abschneiden könnten. Sobald wir dann tatsächlich Erfolge sehen, werden wir weiter investieren. Diese Investitionen werden allerdings anders aussehen als das, was andere Firmen tun. Einiges machen wir vielleicht ausschließlich online, um die Community zu mobilisieren. Zudem werden wir mit verschiedenen Spielen in verschiedenen Regionen experimentieren."

Was denkt ihr über Nintendos aufblühende E-Sport-Ambitionen? Sind die Japaner mittlerweile auf dem rechten Weg? Oder ist der Zug doch schon abgefahren? Schreibt uns eure Meinung, die besten Einsendungen leiten wir direkt an Nintendo weiter.

1990 veranstaltete Nintendo sein erstes kompetitives Turnier und ließ eigens dafür diese Wettbewerbsmodule produzieren. (Quelle: Wikipedia)

E-Sport-Kenner freuen sich schon: *Arena of Valor* zählt zu den beliebtesten 5-gegen-5-MOBAs in Asien und soll noch in diesem Jahr für Switch erscheinen. (Quelle: PerezStart)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Die junge Komponistin Wilma arbeitet an ihrem großen Durchbruch in der Welt der Musik. Ihr begleitet sie auf dem Weg zur wichtigsten Komposition ihres Lebens.

Franz ist ein junger Maler aus Wien, der auf seiner Odyssee zum perfekten Portrait beinahe wahnsinnig wird und schlussendlich psychologische Hilfe benötigt.

THE LION'S SONG

Switch Die Blütezeit klassischer Point&Click-Adventures mag vorüber sein, doch *The Lion's Song* zeigt, welch großes Potential noch in diesem Genre steckt.

Österreich, Wien, frühes 20. Jahrhundert: Männer tragen Schnurrbärte und Zylinder, Frauen ausladende Kleider und die wohlhabenden Bürger fahren mit Kutschen durch den damaligen vermeintlichen Nabel der Kulturwelt. Drei verschiedene Charaktere, allesamt kreative Köpfe und ausgewiesene Experten ihres jeweiligen Spezialgebiets, meistern schwierigste Hürden ihres Schaffensprozesses, und ihr nehmt mit der Switch in der Hand daran teil. Begleitet die Komponistin Wilma, Studentin, auf ihrem Weg zur wichtigsten Komposition ihres Lebens, den jungen Maler Franz auf seiner Odyssee zum perfekten Portrait mit allen Facetten des Gezeigten und die Mathematikerin Emma, die sich in der völlig von Männern dominierten Wissenschaftswelt des frühen 20. Jahrhunderts beweisen muss.

Eine kreative Abhandlung

Euer eigenes Handeln besteht vor allem in der Auswahl von Sätzen in Dialogen und dem Treffen von Entscheidungen, die meist immer zum selben Ziel führen, gelegentlich die Geschichte aber in eine von mehreren alternativen Richtungen lenkt. Nach dem Abschluss jeder Geschichte erfahrt ihr, wie sich andere Spieler an diesen Punkten entschieden haben und könnt die Story von diesen Wendepunkten aus neu beginnen. Pro Geschichte solltet ihr etwa eine Stunde Spielzeit veranschlagen, die vierte Episode erzählt in einer Art Spin-off die drei ersten Geschichten aus anderen Perspektiven mit neuen Hauptfiguren. Die Protagonisten der Episoden tauchen gelegentlich in den jeweils anderen Episoden auf: ein sehr nettes Detail! *The Lion's Song* erzählt mitreißende Geschichten, die euch in ihren Bann ziehen; und das, obwohl ihr gar nicht so viel Einfluss nehmen könnt und auch nicht wirklich viel tun müsst. Das macht aber nichts, im Gegenteil: Die Atmosphäre ist zusammen mit den Storys Spielgrund genug. Das Spiel des wienerischen Entwicklerstudios ist mehr eine Abhandlung über die Denkprozesse kreativer Menschen als ein klassisches Videospiel. Schlagt zu, wenn ihr mal eine ganz ungewohnte Art von Spielerlebnis wollt.

Johannes Gehrling

Genre:	Adventure
Hersteller:	Mi'pu'mi Games
Termin:	10. Juli 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	9

Die drei Geschichten plus Spin-off-Story in *The Lion's Song* spielen im Wien des frühen 20. Jahrhunderts und bieten die entsprechende Atmosphäre.

Wie schwer und frustrierend es in der Vergangenheit sein musste, sich als Frau in der wissenschaftlichen Welt zu beweisen, erlebt ihr in der Geschichte von Emma.

In eurer Werkstatt verteilt ihr die Kartoffel-Schmiede auf die verschiedenen Arbeitsplätze und gebt Waffen sowie Forschungen in Auftrag.

Das Spiel strotzt nur so vor Popkultur-Anspielungen. So schneien zum Beispiel immer mal legendäre Helden rein, die sich spezielle Waffen wünschen.

HOLY POTATOES! A WEAPON SHOP?!

Switch Ursprünglich 2015 für PC erschienen und später dann für Mobile umgesetzt, eröffnen die ulkigen Schmiede-Kartoffeln nun auf der Switch ihren Waffenladen.

In den *Holy Potatoes!*-Spielen von Entwickler Daylight Studios wird die Welt von lebendigen Kartoffeln bevölkert, die nicht nur witzig anzusehen sind, sondern mit ihren albernen Dialogen auch immer wieder für einen Lacher sorgen. In *Holy Potatoes! A Weapon Shop?!* übernehmt ihr als junge Knolle die Waffenschmiede eures Großvaters, verwaltet dort eure Kartoffelschmiede, lasst diese allerhand Waffen herstellen und verscherbelt sie dann für $tärke (so die Währung im Spiel) an Helden in der Umgebung. Wer eine derartige Simulation bereits gespielt hat, wird sich sofort zurechtfinden. Ihr verbringt eure Zeit vornehmlich damit, euren Schmieden verschiedene Aufgaben zu erteilen, etwa die Arbeit an einer der Schmiedestationen, das Suchen von Rohstoffen oder ein gelegentlicher Urlaub, um die Stimmung zu heben.

Außerdem müsst ihr bestimmen, was für Waffen hergestellt werden sollen, und sorgt mit der optimalen Verteilung und Weiterbildung eurer Schmiede dafür, dass die produzierten Waffen den Ansprüchen der Kunden gerecht werden. Verschiedene Helden erwarten nämlich nicht nur bestimmte Waffenarten, ihr Kampfwerkzeug soll auch die passenden Statuswerte haben. Zudem erforscht ihr im Spielverlauf neue Waffentypen, erfüllt hin und wieder Spezialaufträge und müsst dabei natürlich stets eure Finanzen im Auge behalten. Die verschiedenen Aspekte sind schnell verinnerlicht und es ist durchaus motivierend, die eigene Schmiede zu Ruhm zu führen, wenn auch die Komplexität nicht gerade hoch ist.

Witzige Anspielungen

Für ein Schmunzeln sorgen neben den bereits erwähnten Dialogen der Spielfiguren die zahlreichen Popkultur-Anspielungen in Form von verschiedenen Schmiede-Kartoffeln, die ihr einstellen könnt, sowie von legendären Helden, die immer mal wieder bei euch mit einem lustigen Waffenwunsch reinschneien. So möchte Johnny Sparrow beispielsweise ein Rumgetränktes Rapier, das er dann – typisch Pirat – nicht mal bezahlen möchte.

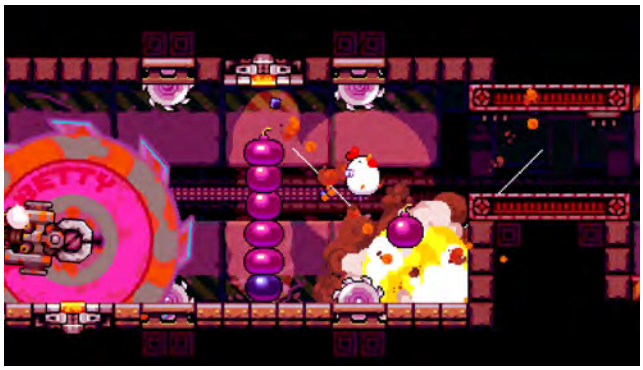
Nicht so erfreulich ist dagegen die Umsetzung des Spiels auf der Switch. Sowohl mit dem Controller als auch per Touchscreen ist die Steuerung klobig und zudem reagiert das Spiel regelmäßig für ein, zwei Sekunden nicht auf Eingaben, was beides den Spielfluss unnötig stört. Ärgerlich war zudem ein kurioser Bug, der uns beim Testen gleich zwei Mal untergekommen ist. Nach dem Laden unseres Spielstands wurde plötzlich einer der vier Fähigkeitswerte all unserer Schmiede um ein Vielfaches erhöht. Das sorgt dafür, dass sie viel stärkere Waffen produzieren, was entsprechend riesige Gewinne in unsere Kassen spülte, was wiederum jegliche Herausforderung untergrub. Die einzige Möglichkeit dagegen anzukommen bestand darin, unsere mühsam aufgebaute Belegschaft durch eine neue auszutauschen. Das hat uns zwar nicht am Weiterspielen gehindert, ziemlich ärgerlich war es aber trotzdem.

Viktor Eippert

Genre:	Simulation
Hersteller:	Rising Star Games
Termin:	12. Juli 2018
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	6

Auf der Umgebungskarte schickt ihr eure Schmiede in die verschiedenen Areale, um dort Rohstoffe zu sammeln, hergestellte Waffen zu verkaufen oder Urlaub zu machen.

Die Auswahl an Waffen ist enorm; welches der jeweiligen Kampfgeräte für welchen Helden interessant ist, seht ihr außerdem direkt beim Bestimmten des nächsten Projekts.



In *Bomb Chicken* geht es stellenweise sehr chaotisch zur Sache, wenn arg viele Dinge auf einmal ablaufen. Dann müsst ihr Konzentration beweisen und cool bleiben.

Zwischen zwei Levels habt ihr stets die Möglichkeit, eure eingesammelten blauen Kristalle gegen zusätzliche Leben einzutauschen. Nutzt diese Gelegenheit besser.

BOMB CHICKEN

Switch Was war zuerst da: Das Huhn oder … die Bombe? Findet es heraus, indem ihr als heroisches, bombenlegendes Huhn in die Schlacht gegen den Fast-Food-Giganten BFC zieht.

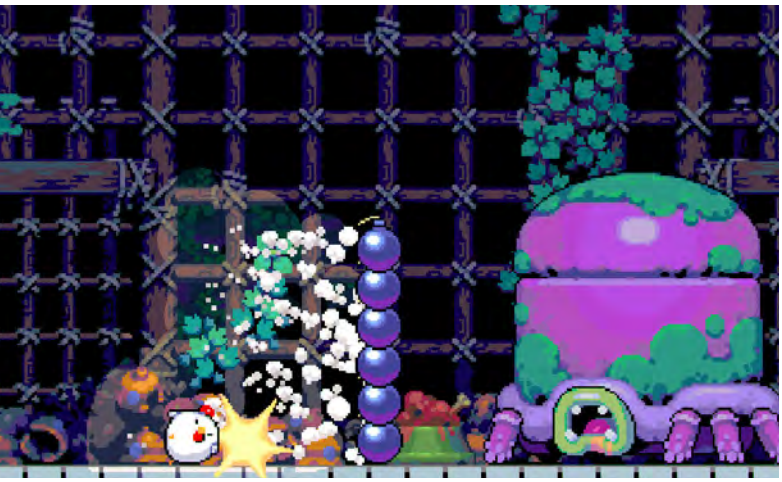
Der Entwickler von *Bomb Chicken*, Nitrome, hat sich in der Vergangenheit einen Namen hauptsächlich mit kleinen Browser- und Smartphone-Spielen gemacht. Das etwas verrückte Puzzle-/Plattform-/Action-Spiel mit dem gefiederten Vogeltier in der Hauptrolle ist das erste große Spiel des Londoner Studios – und ist gleich ein richtig gutes „Erstlings"-Werk geworden! Als bombenlegendes Huhn zieht ihr in den Kampf gegen den Fast-Food-Giganten BFC (eine klare Anspielung auf ein weltweit bekanntes Pendant aus der Realität mit sehr ähnlichem Namen) und schickt euch an, das düstere Geheimnis des Großkonzerns und seiner scharfen blauen, süchtig-machenden Sauce zu lüften. Dabei schlagt ihr euch in drei Welten durch insgesamt 29 Levels voller Gegner, Hindernisse, kleiner Rätsel, Boss-Gegner und mehr. Der Clou: Ihr könnt lediglich laufen und unbegrenzt Bomben legen. Hüpfen, klassische Angriffe oder dergleichen sind nicht möglich. Mithilfe der Bomben könnt ihr aber nicht nur Hindernisse wegsprengen und Gegner in die Luft jagen, sondern auch Türme bauen, um zu höher gelegenen Orten zu gelangen, oder zum Beispiel eine Schutzwand errichten. Weiterhin könnt ihr Schalter aktivieren, Dinge in Brand stecken und noch vieles mehr: alles nur mithilfe der Bomben.

Spaß für Einzelspieler

Das Spielkonzept von *Bomb Chicken* ist nicht revolutionär, aber richtig gut umgesetzt und eine schöne Reminiszenz an diverse Retro-Klassiker. Beim Sammeln der blauen Währungseinheiten, für die ihr zusätzliche Leben erhaltet, kommt sogar minimalst Metroidvania-Feeling auf. Wie gut das auf den Umgang mit den Bomben basierende Gameplay umgesetzt ist, zeigt sich daran, wie selbstverständlich diese Art der Steuerung bereits nach kurzer Spielzeit wird. Grafisch und technisch gibt es nichts an *Bomb Chicken* auszusetzen, die basslastige Musik schafft Atmosphäre und die Steuerung ist extrem simpel, knackig, direkt und präzise, allerdings gibt's keinerlei Mehrspieler-Möglichkeiten. Einzelspieler-Fans kommen mit *Bomb Chicken* dafür voll auf ihre Kosten, wenn auch nicht allzu lange: Die Levels sind nämlich recht kurz, dafür aber stellenweise ziemlich anspruchsvoll.

Johannes Gehrling

Genre:	Action
Hersteller:	Nitrome
Termin:	12. Juli 2018
Preis:	13,49 Euro
WERTUNG	8



Neben verschiedensten normalen Gegnern warten auch einige Obermotze in *Bomb Chicken* auf euch. Auch hier gilt: Ihr habt lediglich Bomben im Kampf zur Verfügung.

Ganz oft müsst ihr in *Bomb Chicken* neben Köpfchen auch Geschick beweisen und tödlichen Fallen gekonnt ausweichen. Mit der Zeit werdet ihr dabei immer besser.

In *Semblance* liegt euch die Welt zu Füßen: Mittels eurer Dash-Fähigkeit verformt ihr die Umgebung, um beispielsweise an höher gelegene Stellen zu gelangen.

Bei vielen Rätseln in *Semblance* spielen Laser eine Rolle, die ihr blockieren oder wie hier umlenken müsst, um Dinge zu aktivieren oder zur Lebensessenz zu gelangen.

SEMBLANCE

Switch Wir alle wünschen uns doch ab und zu, dass wir die Welt nach unseren Wünschen formen könnten. Nun, im Puzzle-Spiel *Semblance* für die Switch ist genau das eure Aufgabe.

Die Switch hat sich seit ihrem Release vor mehr als einem Jahr zu einer echten Indie-Maschine gemausert, für die Woche für Woche ein Haufen spaßiger kleiner Spiele erscheint. *Semblance* gehört je nach euren Genre-Vorlieben zu den echten Perlen dieser Indie-Flut. In diesem Puzzle-/Rätsel-Plattformer bewegt ihr euch durch eine Handvoll Welten mit jeweils etwa um die sieben Levels pro Welt. Die kleine namenlose Figur, die ihr steuert, besitzt ein extrem simples Moveset aus Bewegen, Hüpfen und Dashen. Mittels letzterer Technik könnt ihr die Spielwelt an dafür vorgesehenen Stellen wie Spielknete verformen oder mittels A-Button zurück in die Ausgangsform bringen. Dadurch schafft ihr euch beispielsweise Möglichkeiten, steile Wände empor zu klettern, Laser zu blockieren, euch mittels richtigem Timing katapultieren zu lassen, beweglichen Fallen auszuweichen und allgemein an ohne das Verformen nicht erreichbare Stellen zu gelangen. Klassische Gegner gibt es nicht, genauso wenig wie eine festgelegte Reihenfolge, sodass ihr die Welten und Levels nach Belieben erkunden und dort auch die Rätsel in beliebiger Reihenfolge lösen oder auch beiseite lassen könnt. Das Spielziel ist das Sammeln der leuchtenden Lebensessenz, die ihr beim Lösen eines jeden Rätsels erhaltet.

Ein tolles Rätsel-Spiel

Die Story ist rein optional, rudimentär und wird nur durch an manchen Stellen im Spiel versteckte Zeichnungen erzählt. Der Haupt-Modus ist der einzige des Spiels, weitere Modi oder irgendeine Form von Multiplayer gibt es nicht. Der Fokus von *Semblance* liegt also ganz klar auf den wirklich spaßigen Rätseln, die das zentrale Gameplay-Element darstellen und mit fortschreitendem Spielverlauf immer komplizierter werden, falls ihr dem linearen Pfad folgt, was aber nicht vorgeschrieben ist. In jeder der Welten dominieren andere Elemente die kniffligen Rätsel, was für Abwechslung sorgt. Grafik, musikalische Untermalung sowie Steuerung sind allesamt minimalistisch, was eine in sich stimmige Atmosphäre auf den Bildschirm zaubert. *Semblance* beschäftigt euch zwar nicht allzu lange, dafür fordert es eure Hirnzellen heraus und überzeugt durch abwechslungsreiche und spaßige Rätsel.

Johannes Gehrling

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nyamakop
Termin:	24. Juli 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Die Levels in *Semblance* gliedern sich in verschiedene Welten, wobei je nach Welt unterschiedliche Elemente die Rätsel und die Umgebung dominieren.

Stürzt ihr in den virtuellen Bildschirm-Tod, was bei *Semblance* bei einigen schwierigen Passagen häufig passiert, geht es dank kurzer Ladezeiten sehr schnell weiter.

Die Haie, die ihr in *Hungry Shark World* nach und nach freischaltet, glänzen nicht nur mit immer besseren Statuswerten, sondern auch mit verstörendem Aussehen.

Was euch in den Weg kommt, ist selbst schuld und wird gefressen, da stellen auch menschliche Urlauber keine Ausnahme dar. Außerdem geben die ordentlich Punkte.

HUNGRY SHARK WORLD

Switch Der weiße Hai war gestern: In *Hungry Shark World* übernehmt ihr selbst die Kontrolle über die gefährlichen Knorpelfische und verschlingt alles, was sich in eure Nähe wagt.

Fressen, fressen und nochmal fressen, das ist das Mantra von *Hungry Shark World*. Eure Lebensenergie sinkt nämlich kontinuierlich bis hin zu eurem Tod, wenn ihr nicht die ganze Zeit Fische, Krabben, Haie, andere Meeresbewohner und sogar Menschen verschlingt, als würde es um euer Leben geben. Tut es ja auch. Neben Lebensenergie bekommt ihr aber auch Punkte dafür, was eurem Highscore zuträglich ist, den ihr in *Hungry Shark World* stets anstrebt. Doch damit nicht genug, denn ihr durchquert die Handvoll Levels, die jeweils in Abschnitte unterteilt sind und erst nach und nach zugänglich werden, nicht nur zum Fressen und Punktesammeln, sondern auch zum Befreien weiterer Haie, Geldsammeln und Freischalten von Ausrüstungsgegenständen. Das Spiel bietet nämlich insgesamt über 20 verschiedene Haie, die ihr (bis auf einen) nach und nach erst freischaltet, indem ihr vorgegebene Aufgaben erfüllt. Jeder Hai verfügt über andere Fähigkeiten und Statuswerte in den Kategorien Biss, Schub, Tempo und Gesundheit; ihr könnt eure Mannschaft aber durch Level-Aufstieg (mithilfe von EP-Punkten) und Ausrüstung verbessern, die ihr für Geld bekommt, sobald ihr sie im Spiel freigeschaltet habt.

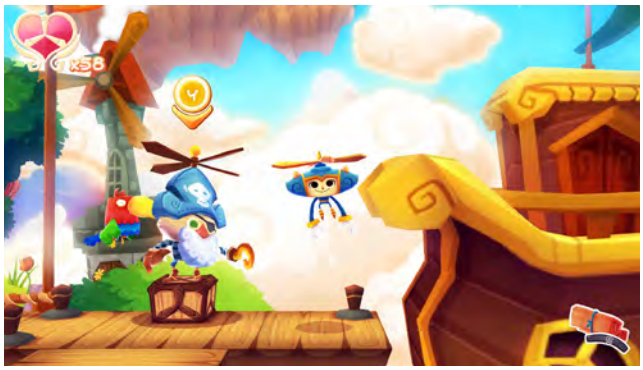
Faszinierend absurd

Euer Arsenal an Fortbewegungsmöglichkeiten ist klein, aber effektiv. Natürlich könnt ihr als Hai durch das Wasser schwimmen, der Schub bringt euch rasant voran (verbraucht aber eine eigene Energie-Leiste, die sich mit der Zeit automatisch wieder regeneriert) und während ihr kleinere Fische und Krabben automatisch fresst, müsst ihr größere Beute (wie Haie oder Menschen) explizit angreifen. Motiviert werdet ihr durch die zahlreichen freischaltbaren Haie mit ihren jeweils besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenstände sowie den Highscore, gelegentlich müsst ihr auch Gegenstände einsammeln oder gegen starke Gegner kämpfen. Technisch ist das Game nicht herausragend, dafür aber solide, die Grafik simpel, der Sound dezent und okay. Neben dem Singleplayer gibt es keinerlei Mehrspieler-Möglichkeiten oder sonstige weitere Modi. Das alles macht *Hungry Shark World* aus dem Hause Ubisoft zu einem insgesamt netten Zeitvertreib, der ganz gut gemacht ist, vor allem aber durch seine Absurdität fasziniert.

Johannes Gehrling

Um neue (und meist bessere) Haie freizuschalten, müsst ihr entweder bestimmte Aufgaben erfüllen, die über das Menü ersichtlich sind, oder ihr müsst Käfige am Meeresgrund zerstören, die von anderen größeren Fischen beschützt werden.

Genre:	Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Termin:	17. Juli 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7



In Herokis Heimatdorf Levantia erledigt ihr kleine Aufgaben für die super putzigen NPCs, kauft nützliche Gegenstände im Laden oder geht Minispielen nach.

Besondere Passagen wie hier, wo wir beim Hochfliegen eines Wasserfalls herunterfallenden Fässern ausweichen müssen, gibt es leider recht selten.

HEROKI

Switch Mit Propellerhut und einem unschuldigen Lächeln bewaffnet, fliegt Heroki zur Rettung seines Heimatdorfes los.

Habt ihr euch jemals gefragt, wie sich wohl ein klassisches Jump & Run spielen würde, wenn eure Spielfigur fliegen statt laufen und springen würde? Nein? Nichtsdestotrotz beantwortet das heitere *Heroki*, das 2015 ursprünglich für Mobile erschien, nun auch auf der Switch genau diese Frage. In dem Indiespiel vom vierköpfigen Team Picomy aus den Niederlanden saust ihr mit dem namensgebenden Helden Heroki durch farbenfrohe Levels, erledigt auf dem Weg lästige Gegner, löst simple Rätsel und sammelt vor allem zahlreiche, meist versteckte Sammelgegenstände. Heroki richtet sich mit seinem leichten Gameplay und der heiteren Aufmachung klar an jüngere Spieler, erst in der dritten Welt gibt es ein paar kniffligere Abschnitte zu bewältigen. Dabei wird der Fokus auf die gemütliche Erkundung der Levels gelegt, in denen ihr jeweils eine Schatztruhe, sechs HEROKI-Buchstaben (ähnlich zu den KONG-Buchstaben der *Donkey Kong Country*-Reihe) und fünf Emirals findet. Letztere braucht ihr, um am Ende jeder der Welten eine Spezialfähigkeit freizuschalten.

Entspanntes Spielen

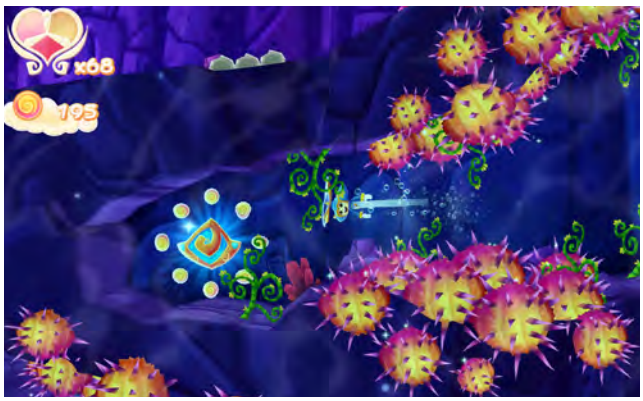
Mit diesen Fähigkeiten kann Heroki Wind wehen lassen (um etwa Giftwolken wegzublasen), mit einer Ansturmattacke Gegner erledigen oder durch Holzbarrikaden brechen und eine Stampfattacke ausführen. Außerdem gabelt ihr mit eurem heiteren Propellerpiloten immer wieder in den Levels verstreute Kisten auf und bewerft damit Gegnern, Schalter oder – im Fall von TNT-Kisten – brüchige Wände.

Die Levels sind schön gestaltet, hätten aber insgesamt mehr Abwechslung vertragen. Ab und an bringen besondere Gegner oder nette Ideen wie die Flucht aus einer mit Sand volllaufenden Mine frische Impulse, doch meist macht ihr im Grunde stets das Gleiche. Allzu viel Eintönigkeit stellt sich aber nicht ein, da das Abenteuer schon nach drei bis sechs Stunden vorbei ist, je nachdem, ob ihr in allen Levels einfach nur zum Ende vordringt oder dabei sämtliche Schätze einsammelt. Darüber hinaus könnt ihr jederzeit in Herokis Heimatdorf Levantia vorbeischauen, um ein paar Minispiele mit den NPCs zu spielen, kleinere Aufträge für sie zu erledigen oder Items im Laden zu kaufen, mit denen ihr zum Beispiel eure Trefferpunkte auffüllen könnt oder versteckte Items leichter entdeckt.

Heroki bietet ein gemütliches, fröhliches Chill-out-Erlebnis mit putzigen Charakteren, dessen kurze Spieldauer für den geringen Preis noch in Ordnung geht. Ideal für Kids und Freunde von Sammelobjekten, wer Anspruch in seinen Spielen erwartet, sollte hier jedoch fernbleiben.

Viktor Eippert

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Picomy
Termin:	20. Juli 2018
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7



In jedem Level könnt ihr zahlreiche Sammelgegenstände finden, darunter auch die blauen Emirals. Viele Objekte sind gut versteckt, was zur Erkundung der Levels motiviert.

Die überall verstreuten Kisten nutzt ihr als Munition, um Gegner damit abzuschießen, oder für das Lösen von simplen Rätseln.

POKÉMON SNAP

Simulation Zur Jahrtausendwende war der Pokémon-Hype auf seinem Höhepunkt: Im Zuge dessen erschien vor 18 Jahren ein ungewöhnliches Spiel für das altehrwürdige Nintendo 64, bei dem sich neben den Monsterchen alles um die Fotografie dreht: *Pokémon Snap*. Ein Blick zurück.

Wisst ihr noch, damals: Als Fotografie noch etwas Kostspieliges und Besonderes war? Als moderne Smartphones noch kein Thema waren und gerade die ersten der damaligen Handys mit simpelsten Kameras ausgestattet wurden? Es erscheint heute selbstverständlich, doch hochwertige Fotos waren noch vor wenigen Jahren bei Weitem nicht für jedermann möglich so wie heutzutage. Von welcher Zeit die Sprache ist? Nun, gehen wir doch einfach zurück ins Jahr 2000. Damals war der erste große Pokémon-Hype gerade mehr oder minder auf seinem Zenit und die Taschenmonster daher natürlich allgegenwärtig. In Japan und Nordamerika bereits 1999 veröffentlicht, kam 2000 auch hierzulande ein ungewöhnliches *Pokémon*-Spin-off auf den Markt,

Euer treues Fahrzeug mit dem Namen Zero-One bringt euch in allen sieben Levels sicher und zuverlässig von A nach B. Damit könnt ihr euch voll den Fotos widmen.

Dieses Foto wird bei der späteren Bewertung durch den Professor wohl durchschnittliche Punkte bringen. Besser wäre eine andere Pose oder weitere Pikachu.

das die Fotografie mit den japanischen Fantasie-Wesen vereint: *Pokémon Snap*.

Entwicklung auf Umwegen

Bis das Spiel 1999 respektive in Europa 2000 erschien, gab es bei der Entwicklung zunächst einige Umschwünge. So hatte der Titel am Anfang gar nichts mit Pokémon zu tun, stattdessen solltet ihr bei eurer Foto-Safari eigentlich reale Tiere ablichten. Weil das den Entwicklern aber zu wenig motivierend erschien, wurden später die Taschenmonster integriert, um einen deutlich stärkeren Spielanreiz zu schaffen. Der Pokémon-Hype war ja wie gesagt damals gerade enorm groß und jedes Spiel mit den japanischen Fantasiewesen versprach gut bei den Spielern anzukommen und sich ordentlich zu verkaufen. Von daher eine nachvollziehbare Entscheidung.

Ursprünglich sollte *Pokémon Snap* zudem für die Nintendo-64-Erweiterung namens 64DD erscheinen, nach deren Misserfolg und schließlich der Einstellung der Produktion wurde das Spiel dann aber doch für das normale Nintendo 64 zu Ende entwickelt und veröffentlicht. Übrigens befanden sich unter den Produzenten des von HAL Laboratory (*Super Smash Bros.*, *Kirby* und mehr) entwickelten Spiels niemand Geringeres als Satoru Iwata sowie Shigeru Miyamoto.

Bilder für den Professor

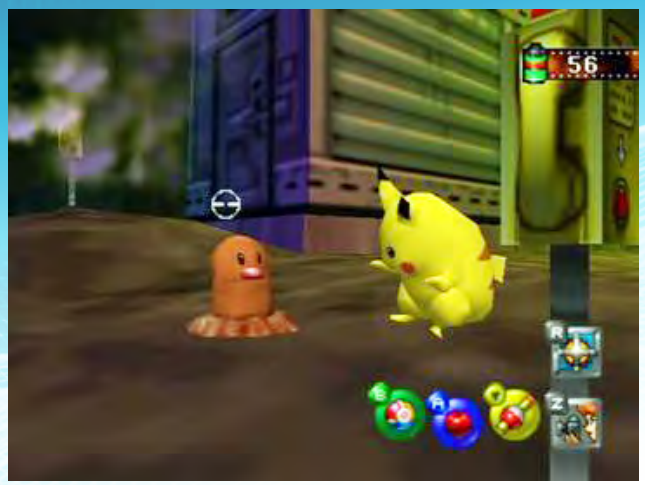
In *Pokémon Snap* übernehmt ihr die Rolle des Protagonisten Todd Snap (ja, er heißt wirklich „Snap“ mit Nachnamen), der von Professor Eich auf Pokémon Island eingeladen wird, um für ihn Fotos von wilden Pokémon der geografisch sehr unterschiedlichen Regionen der Insel zu schießen, die der Professor für seine Forschungen benötigt. Als Todd bewegt ihr euch in einem Gefährt namens Zero-One automatisch auf Schienen durch die linearen Spielwelten und schießt aus der Ego-Perspektive möglichst gute Fotos von den Taschenmonstern in ihren natürlichen Habitaten. Um die wilden Pokémon hübsch in Szene zu setzen, anzulocken oder teilweise auch zur Weiterentwicklung zu animieren, verfügt ihr über verschiedene helfende Items, die ihr aber nach und nach erst freischalten müsst. Mit Äpfeln könnt ihr beispielsweise Monsterchen zu euch locken oder verscheuchen, mit Rauchbällen unter anderem Pokémon kurzzeitig verwirren, mit der Poké-Flöte zum Tanzen bringen und mit dem Dash-Beschleuniger den Zero-One aufrüsten. Nach jeder Runde, also nach dem Abschluss eines linearen Levels, werden eure Fotos von Professor Eich bewertet und die besten dem Pokémon-Report beigefügt. Aus den 60 Fotos, die ihr pro Runde maximal schießen dürft, wählt ihr einige eurer besten Schnappschüsse aus und zeigt sie dem Professor. Der erstellt seine Bewertung auf der Grundlage mehrerer Kriterien: Größe des abgebildeten Pokémon, seine Pose und die Technik, also Platzierung innerhalb des Bildes. Extrapunkte gibt's für besondere

Werft ihr wilden Taschenmonstern Äpfel zu, reagieren diese ganz unterschiedlich auf das rote Obst.

In *Pokémon Snap* trefft ihr Pokémon wie Glurak in ihren natürlichen Habitaten. Und wo lebt ein Feuer-Pokémon gerne? Natürlich in einem kleinen Lava-See!

Bisasam gehört zu den insgesamt 63 Pokémon, die ihr in *Pokémon Snap* entdecken und fotografieren könnt. Der Rest der ersten Generation fehlt im Spiel leider.

Nach jedem Abschluss eines Levels wählt ihr aus euren Schnappschüssen die besten aus und zeigt sie dem Professor, der Bewertungen vergibt.

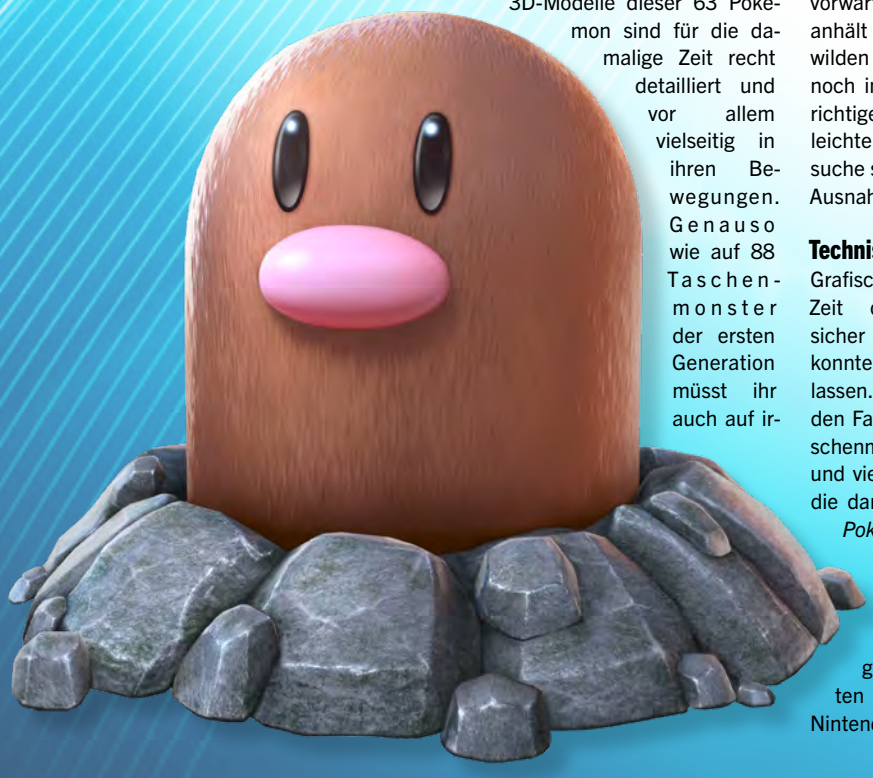


Während ihr an ihnen vorbeifahrt, könnt ihr wilde Taschenmonster in Interaktion mit gleichen oder artfremden Pokémon beobachten und fotografieren.

Posen oder für mehrere Individuen der gleichen Art auf einem Bild. Manche der Levels verfügen über alternative Routen, die ihr entdecken könnt, sowie versteckte Pokémon und mehr Elemente, die ihr beim ersten Durchlauf stets verpasst. Nach dem Erhalt neuer Items müsst ihr zu alten Levels zurückkehren, um mit deren Hilfe alle Möglichkeiten zu entdecken. Backtracking ist somit fester Bestandteil des Spielkonzepts.

Kleine, aber feine Welt

Die Spielwelt von *Pokémon Snap* besteht neben dem zentralen Labor des Professors, zu dem ihr zwischen euren Ausflügen immer wieder zurückkehrt, aus insgesamt sieben Levels: Strand, Tunnel, Vulkan, Fluss, Höhle, Tal und Regenbogen-Wolke. Manche der Levels schaltet ihr nur frei, wenn ihr mit neuen Items zu früheren Levels zurückkehrt und dort alternative Routen freilegt. Die Regenbogen-Wolke ist ein Spezial-Level im Weltraum, in dem ihr das legendäre und extrem seltene Taschenmonster Mew ablichten könnt. Leider beinhaltet *Pokémon Snap* nicht alle 151 Taschenmonster der ersten Pokémon-Generation, sondern lediglich 63. Aber immerhin: Die 3D-Modelle dieser 63 Pokémon sind für die damalige Zeit recht detailliert und vor allem vielseitig in ihren Bewegungen. Genauso wie auf 88 Taschenmonster der ersten Generation müsst ihr auch auf irgendwelche Multiplayer-Möglichkeiten verzichten, denn *Pokémon Snap* beschränkt sich auf den Fotosafari-Modus für nur einen Spieler und bietet darüber hinaus keine weiteren Modi. Daher habt ihr das gesamte Spiel auch in recht kurzer Zeit durch. In die Länge gezogen wird die Spielzeit außer durch Backtracking vor allem dadurch, dass ihr für wirklich perfekte Aufnahmen der Pokémon fast immer zahlreiche Versuche braucht und die Levels zu diesem Zweck immer und immer wieder durchspielen müsst. Weil sich eure Spielfigur im Schienen-Gefährt dauerhaft vorwärtsbewegt und niemals anhält sowie obendrein viele der wilden Taschenmonster auch noch in Bewegung sind, ist das richtige Timing eines Fotos keine leichte Aufgabe und viele Versuche sind eher die Regel als die Ausnahme.



Technisches Mittelmaß

Grafisch war *Pokémon Snap* zur Zeit der Erstveröffentlichung sicher kein Genie-Streich, es konnte sich aber durchaus sehen lassen. Richtig gut kamen bei den Fans die 3D-Modelle der Taschenmonster an, die mit Details und viel Bewegung glänzten. Für die damalige Zeit unüblich kam *Pokémon Snap*, ähnlich wie schon *Pokémon Stadium*, mit einer rudimentären deutschen Sprachausgabe auf den Markt. Angesichts des stark begrenzten Speicherplatzes auf den Nintendo-64-Cartridges und des vergleichsweise hohen Speicherbedarfs von Audioaufnahmen keine Selbstverständlichkeit vor immerhin fast 20 Jahren.

Marketing und Hype

Pokémon Snap kam seinerzeit nicht nur bei Fans der Serie, sondern auch bei der Fachpresse gut an. Das umfangreiche Marketing seitens Nintendo trug sicher ordentlich zum Erfolg bei. So konnte man die N64-Cartridge des Spiels Ende der 1990er-/Anfang der 2000er-Jahre sowohl in Japan als auch in den USA mit zu diversen Läden bringen und dort an speziellen Automaten ausgewählte Schnappschüsse aus dem Spiel als Sticker ausdrucken. In den USA lag *Pokémon Snap* zudem in den Zimmern von landesweit über 86.000 Hotels für Gäste bereit. Beides führte zu einer starken Markenreichweite des Spiels und ordnete sich stimmig in den damaligen Pokémon-Hype ein. Das führte dazu, dass *Pokémon Snap* allein im Release-Jahr 1999 rund 1,5 Millionen Mal verkauft wurde, was es zu einem der erfolgreichsten Spiele des Jahres in den USA machte. Und da war der Titel in Europa und Australien ja sogar noch nicht einmal erschienen. Auch beim damals noch weit verbreiteten Spielverleih rangierte *Pokémon Snap* lange Zeit unter den Top-Titeln. Auf der Wertungen aggregierenden Website Metracritic kommt das Spiel indes auf eine durchschnittliche Wertung von 77, für die N-ZONE bewertete der Redakteur Matthias Glaser das Spiel in der

Ausgabe 09/2000 sogar mit einer extrem guten 95er-Wertung.

Kommt ein Nachfolger?

Fast 20 Jahre ist die Veröffentlichung von *Pokémon Snap* nun schon her. Einen zweiten Teil oder einen sonstwie gearteten Nachfolger hat es seither nie gegeben. Ein neues *Pokémon Snap* oder zumindest ein geistiger Nachfolger wird von den zahlreichen Fans des Spiels oder Taschenmonster-Fans im Allgemeinen aber schon länger sehnlichst gewünscht und gefordert, und zwar so lautstark und vehement, dass sich bereits einige der Mitarbeiter am N64-Spiel irgendwann einmal zu Wort meldeten. Der Grund-Tenor: In der heutigen Zeit wäre das Spielkonzept von *Pokémon Snap* einfach zu langweilig. Zum Release vor rund 20 Jahren war nicht nur der Pokémon-Hype extrem groß, Fotografie war auch noch etwas Aufwendiges, Besonderes und bei Weitem nicht alltäglich. Heutzutage kann jeder mit seinem Smartphone in Sekunden jederzeit Schnappschüsse in einer Qualität machen, die im Jahr 2000 noch extrem aufwendig, kostspielig und nur mit viel Equipment realisierbar waren. Sowohl die Verantwortlichen bei HAL Laboratory als auch bei The Pokémon Company sprachen sich in der Vergangenheit dafür aus, für ein zweites *Pokémon Snap* oder einen andersartigen Nachfolger jederzeit offen zu sein und eine Entwicklung nicht abzulehnen. Sollte sich eine spaßige und erfolgversprechende Idee finden, wie man das Konzept sinnvoll in die heutige Zeit portieren könnte, wäre ein Nachfolger durchaus spannend.

Pokémon Snap für Switch?

Bis zu einem potenziellen Nachfolger, der möglicherweise aber auch niemals Realität wird, habt ihr aber auch heutzutage recht problemlos die Möglichkeit, *Pokémon Snap* zu spielen. Solltet ihr im Besitz einer Nintendo-64-Konsole sein, bekommt ihr das Original-Spiel auf Cartridge – in der Regel ohne Verpackung oder Spielanleitung – online bereits für wenige Euro bei den gängigen Anbietern oder über Privatverkäufer. Auch auf Flohmärkten könnt ihr regelmäßig über die graue Kassette stolpern, dort dann meist noch etwas günstiger als online. Außerdem hat Nintendo das Spiel 2007 beziehungsweise 2016 für Wii und Wii U als Virtual-Console-Variante erneut veröffentlicht. Da die Wii nun schon einige Jahre auf dem Buckel hat, solltet ihr euch möglichst auf die Wii-U-Version stürzen, die weiterhin im eShop der Konsole erhältlich ist. Und vielleicht wird es irgendwann in Zukunft ja auch eine Portierung für die Switch geben, beispielsweise im Rahmen des kostenpflichtigen Online-Service, der eine stetig wachsende Auswahl klassischer Nintendo-Spiele aus alten Tagen mit sich bringt. Dieser startet zunächst zwar nur mit NES-Titeln, die Erweiterung um weitere Retro-Konsolen von Big N wäre aber nicht nur wünschenswert, sondern mittelfristig gesehen auch durchaus realistisch.

Schön wäre ein Release von *Pokémon Snap* für die Switch allemal, denn das Spiel überzeugt auch heute noch mit ordentlichem Spielspaß. Klar, natürlich ist es richtig, dass Fotografie als zentrales Gameplay-Element in der heutigen Zeit kaum mehr Spieler anlockt, *Pokémon Snap* überzeugt aber vor allem durch seinen nur schwer einzuordnenden Charme und natürlich durch das Retro-Feeling und die nostalgischen Erinnerungen an Kindheitstage, die viele mittlerweile erwachsende Spieler und Pokémon-Fans mit dem Spiel verknüpfen. Besonders die zunächst versteckten Elemente wie Pokémon-Entwicklungen, alternative Routen und versteckte Taschenmonster sowie besondere Posen einzelner Taschenmonster, die ihr erst nach und nach mithilfe neu freigeschalteter Items entdeckt, motivieren ungemein und verleihen *Pokémon Snap* einen guten Teil seines Reizes. Das sollte auch jüngeren Spielern nicht vorenthalten bleiben, die teilweise sogar erst nach Release des Spiels geboren wurden und gerne die Frühzeit der Pokémon-Serie nachholen möchten. Noch schöner wäre natürlich ein waschechter Nachfolger.

Johannes Gehrling

Im versteckten Bonus-Level Regenbogen-Wolke trefft ihr Mew!

Neben den Taschenmonstern solltet ihr auch die Handvoll Pokémon-Sternbilder fotografieren.

Karpador ist das einzige Taschenmonster in *Pokémon Snap*, das ihr (bis auf den Level Regenbogen-Wolke) in allen Levels des Spiels antreffen könnt.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„*Pokémon Snap* hat mich seinerzeit fasziniert und bereitet mir heute noch immer viel Spaß."

Hach ja, *Pokémon Snap*: Ein wirklich tolles Spiel, dessen kaum greifbarer Charme bis heute kontinuierlich immer wieder durch meinen Kopf schwirrt und mein (zugegeben sehr großes) Retro-Herz höher schlagen lässt. Ein bisschen der Spielessenz steckt ja quasi auch in *Pokémon Go*, weshalb ich mich unter anderem 2016 extrem über das Mobilspiel gefreut habe. Mindestens genauso freuen würde ich mich über einen Nachfolger zu *Pokémon Snap* für die Switch. Zugegeben, mir fällt auf Anhieb keine wirklich tolle Idee ein, um das Gameplay auch heutzutage neuartig und interessant zu gestalten. Aber auch mit einer simplen Weiterentwicklung der Spielmechanik des N64-Klassikers wäre ich absolut zufrieden. Hoffentlich wird irgendwo auf der Welt gerade schon hinter verschlossenen Türen am zweiten Teil gearbeitet. Mit diesem Wunsch bin ich bekanntermaßen bei Weitem nicht alleine.

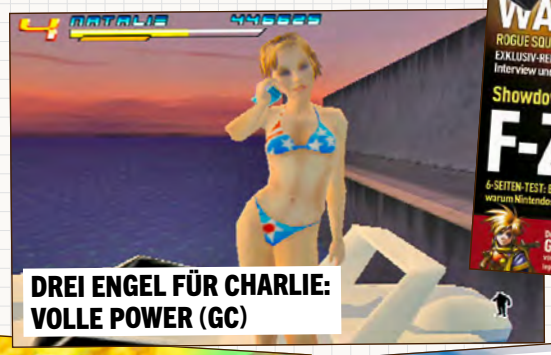
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

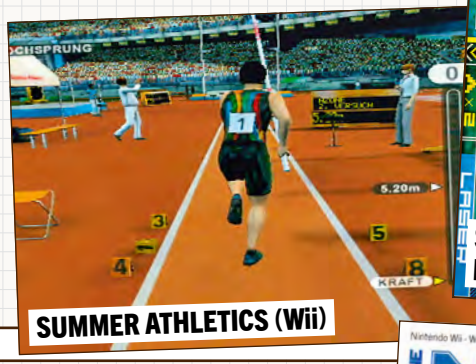
AUSGABE 09/2003

Vor 15 Jahren war das Internet zwar schon lange nichts Neues mehr, aber noch nicht annähernd so selbstverständlich verfügbar wie heutzutage. Umso interessanter, wie oft die damals komplett neue N-ZONE-Homepage aufgerufen wurde, nämlich rund 30.000 Mal pro Tag. Das erfuhren Leser im Editorial der Ausgabe 09/2003, mit der gleichzeitig auch der Detail-Check bei Tests eingeführt wurde. Derer gab es damals durchschnittlich viele, was für die Sommerzeit absolut okay ist. Der Science-Fiction-Shooter *P.N.03* wanderte durchs N-ZONE-Testlabor und bekam eine 79 für den Singleplayer, *Drei Engel für Charlie: Volle Power* enttäuschte hingegen auf ganzer Linie und verdiente sich damit eine 39er-Wertung. Im Import-Test glänzte dafür das futuristische Rennspiel *F-ZERO GX*, 91 gab's dafür als Einzelspielerwertung. Die Vorschausektion war vor 15 Jahren gut gefüllt, beispielsweise mit *Star Wars: Rogue Squadron 3 – Rebel Strike*, *Billy Hatcher and the Giant Egg*, *James Bond 007: Alles oder Nichts*, *World Racing*, *FIFA 2004*, *Mario & Luigi* oder *Golden Sun: Die vergessene Epoche*. Aufgrund der bevorstehenden Gamescom, die damals noch in Leipzig stattfand, fanden N-ZONE-Leser im Heft zudem einen Wegweiser zur Spielemesse. Passend zur enormen Sommerhitze 2003 testete die Redaktion im Hardware-Bereich einen Gamecube-Controller mit eingebauter Lüftung für die Hände. Außerdem gab's Teil zwei der Komplettlösung zu *Pokémon Rubin & Saphir* und nützliche Kurztipps zu *Wario World* sowie wie immer Leserbriefe und Leser-Feedback verschiedenster Art.



AUSGABE 09/2008

Wir reisen zehn Jahre zurück in der Zeit: Deutschlands großes Nintendo-Magazin mit dem Namen N-ZONE berichtet über den Presseauftritt des japanischen Unternehmens auf der damaligen Ausgabe der weltbekannten Videospielmesse E3; besonders gut kam Big N damals allerdings nicht an, auch die Organisation der Messe selbst erntete viel Kritik. In einer Reportage namens „E3 2008 – Die Flop-Show?“ behandelte die N-ZONE-Redaktion das Thema kritisch. Immerhin: Reichlich Futter für den Vorschaubereich lieferte die Messe, wenn auch der wirklich große Knaller fehlte. So fanden Leser Vorschauartikel zu beispielsweise *Animal Crossing: City Folk*, *Wii Sports Resort*, *Wario Land: The Shake Dimension*, *Star Wars: The Force Unleashed*, *Castlevania Judgement* und *Kirby Super Star Ultra* sowie viele weitere. In der Testsektion gab's in erster Linie mittelmäßige bis gute Spiele, die heute aber kaum mehr der Rede wert sind. Die Highlights waren unter anderem *Ferrari Challenge* (80 für den Singleplayer), *Summer Athletics* (80 für den Multiplayer), *Guitar Hero On Tour* (Mutliplayer: 88/Singleplayer: 85) sowie *Space Invaders Extreme* (Singleplayer: 86). Weitere interessante Reportagen in der N-ZONE vor zehn Jahren waren eine zur bevorstehenden Gamescom (2008 immer noch im Leipzig) und eine zur Flut an Casual Games auf der Wii unter dem Titel „Jetzt reicht's!“, bei der zahlreiche Branchenvertreter aus unterschiedlichen Bereichen zu Wort kamen. Abgerundet wurde das Heft mit Leserbeiträgen, Cheats und Codes und einem Entwicklertagebuch zu *Ghostbusters: The Videogame*.



AUSGABE 09/2013

Nachdem die Ausgaben vor fünfzehn und vor zehn Jahren nicht wirklich eine sommerliche Spieleflaute zu verzeichnen hatten, sah das vor fünf Jahren ganz anders aus: Lediglich zwei „vollwertige“ Tests wanderten in die N-ZONE 09/2013, nämlich zu *The Wonderful 101* (Wertung: 83) sowie *Project X Zone* (Wertung: 82). Es gab schon viele weitere Tests, allerdings zu reinen Download-Titeln aus dem eShop sowie Virtual-Console-Spielen. Dafür platzte die Vorschausektion mit 15 spannenden Titeln geradezu aus allen Nähten; darunter beispielsweise *Skylanders Swap Force*, *Sonic Lost World*, *Rayman Legends*, *Call of Duty: Ghosts*, *Watch Dogs*, *Assassin's Creed 4: Black Flag*, *Splinter Cell Blacklist* und *Pokémon X & Y*. Auch Retro-Fans unter den Lesern kamen vor fünf Jahren voll auf ihre Kosten: Ein Retro-Special zu *Demon's Crest*, Teil zwei des Specials zur *Mario Kart*-Serie, die Retro-Reportage „Sex, Drugs and Super Mario“ zu anzüglichen Elementen in Mario-Spielen und ein Retro-Special zu Ubisofts Vorzeige-Maskottchen Rayman hielten für Nostalgiker unzählige spannende Heftseiten bereit. Obendrauf gab's jede Menge Tipps, Tricks und Ratschläge zu den verschiedensten Spielen auf Nintendo-Plattformen sowie haufenweise interessante Community-Beiträge, Leserbriefe sowie die beliebte N-ZONE-Superliga.

DIE 10 BESTEN TIPPS FÜR FORTNITE: BATTLE ROYALE

Das Grundprinzip von *Fortnite: Battle Royale* mag simpel sein, doch ungleich schwerer ist es, auf der Insel zu den letzten Überlebenden zu gehören. Im Folgenden haben wir euch Tipps zusammengestellt, die euch den Einstieg in die Massenschlachten vereinfachen.

Von Karsten Scholz, Viktor Eippert

TIPP 1 WÄHLT EUER LANDEZIEL MIT BEDACHT

Bereits die ersten Sekunden einer Battle-Royale-Runde entscheiden über euer Überleben. Behaltet beim Sinkflug den Luftraum im Auge und meidet Orte, an denen auch viele andere Spieler herunterkommen. Wie wichtig das ist, beweist der in den ersten Minuten rasant fallende Überlebenszähler immer wieder aufs Neue. Viele Konkurrenten springen übrigens gleich zu Beginn aus dem Bus, im hinteren Teil der Insel trefft ihr also auf weniger Feinde.

TIPP 2 DIE WAHL DER WAFFEN

Zwar entscheidet der Zufall, welche Waffen ihr im Laufe einer Partie findet, doch je länger ihr lebt und je mehr Gebäude ihr durchsucht, desto mehr Optionen eröffnen sich euch. Wählt eure Schießeisen dabei nicht nur aufgrund ihrer Qualitätsstufe, ihr solltet auch für jede Situation die passende Knarre dabei haben. Eine Shotgun hilft euch beim Häuserkampf, mit Scharfschützengewehren nehmt ihr Widersacher aus sicherer Entfernung aufs Korn. Dazu noch ein Sturmgewehr für die mittlere Distanz, eine Granate sowie Verbände und ihr seid fürs Finale gewappnet.

TIPP 3 BEHERRSCHT EUCH BEIM BALLERN

Wer den Feuerknopf eines Sturmgewehrs voll durchdrückt, trifft nicht einmal ein Scheunentor. Die Streuung der Geschosse macht gezielte Treffer zur Glückssache. Beherrscht euch stattdessen also und nehmt euer Opfer mit kurzen Feuerstößen aufs Korn, um eure Trefferchance deutlich zu steigern.

TIPP 4 BEHALTET DIE SICHERHEITSZONE IM AUGE

Bereits nach wenigen Minuten breitet sich der Sturm auf der Insel aus. Geht sicher, dass ihr bis dahin die erste Sicherheitszone erreicht habt. Auch danach werft ihr immer wieder einen Blick auf die Karte, um das schrumpfende Auge des Sturms im Blick zu behalten. Ein paar Sekunden könnt ihr zwar in dem Unwetter überleben, doch entscheiden oft die fehlenden Lebenspunkte im nächsten Duell über Sieg oder Niederlage. Seid im Randgebiet des Sturms zudem besonders vorsichtig, wenn ihr euch in der Nähe von Gebäuden oder von Spielern errichteten Strukturen bewegt. Einige Fieslinge lauern dort besonders gerne potenziellen Opfern auf, die sich kopflos in Sicherheit bringen wollen und daher für das Scharfschützengewehr leichte Beute sind. Umgekehrt könnt natürlich auch ihr euch am Rand der Sicherheitszone auf die Lauer nach möglichen Opfern legen.

TIPP 5 ÜBERLEBEN IST WICHTIGER ALS KILLS

Im Battle Royale geht es einzig und allein ums Überleben. Nur der Letzte, der steht, gewinnt die Partie. Macht also keinen auf Rambo, sondern geht vorsichtig und mit Bedacht vor. Findet ihr Schildtränke, nutzt diese so schnell wie möglich. Ein voller Schild verdoppelt effektiv eure Lebenspunkte! Wenn ihr euch auf freiem Gelände verarzten oder dort die Items eines besiegten Gegners aufsammeln wollt, schützt euch mit einer Wand vor Scharfschützen. Und bewegt euch bevorzugt schleichend vorwärts, denn so macht ihr deutlich weniger Lärm als im Sprintmodus.

TIPP 6 NUTZT DAS BAUSYSTEM

Nein, damit meinen wir nicht, dass ihr minutenlang Ressourcen farmen und dann ein stark befestigtes Fort aus dem Boden stampfen sollt. Dabei zieht ihr lautstark die Aufmerksamkeit von Feinden auf euch und präsentiert euren Heldenhintern regelrecht auf dem Präsentierteller. Wer jedoch in einem Duell aus der Bewegung heraus in Sekundenbruchteilen Treppen oder Wände aufstellen kann, nur um kurz danach wieder zurück zur Waffe zu wechseln, der besitzt einen großen Vorteil. Gerade bei den letzten Schusswechseln am Ende einer Partie gewinnt oft der Spieler, der das Bausystem besser beherrscht. Dazu kommt, dass ihr dank den Rampen schnell höher gelegene Areale erreicht, um dort etwa Beutekisten abzustauben oder anderen Spielern aufzulauern.

TIPP 7 FAST ALLES KANN ZERSTÖRT WERDEN

Egal ob ihr selbst andere Spieler aus dem Hinterhalt erledigen oder einen Scharfschützen in seinem Versteck ausschalten wollt, behaltet im Hinterkopf, dass in Fortnite fast alles zerstörbar ist. Mit einer dicken Waffe wie einem Raketenwerfer in der Hand wird eine auf den ersten Blick uneinnehmbare Festung schnell zur Falle für den dort lauernden Gegner. Das bedeutet im Umkehrschluss natürlich auch, dass ihr euch niemals sicher sein dürft, wirklich sicher zu sein.

TIPP 8 TRAUT EUREN OHREN

Wir hatten es bereits angedeutet: Ihr könnt eure Gegner frühzeitig hören, wenn diese in eurer Nähe beispielsweise Ressourcen sammeln, sprinten oder Truhen öffnen. Ein großer Vorteil, den ihr natürlich nur dann ausnutzen könnt, wenn ihr mit Ton spielt, auf Podcasts oder eure Lieblingssongs im Hintergrund verzichtet und eurerseits möglichst leise seid. Im Idealfall spielt ihr daher mit Kopfhörern.

TIPP 9 SEID HINTERHÄLTIG

Wenn ihr euch sicher seid, dass andere Spieler in der Nähe sind, dann stellt diesen eine Falle! Ignoriert beispielsweise den Loot eines gefallenen Spielers und legt euch in der näheren Umgebung auf die Lauer. Auch Truhen oder von Spielern errichtete Bauwerke geben einen guten Köder ab, sofern ihr in Sichtweite ein gutes Versteck findet. Ob ihr euer Opfer dann mit Waffengewalt erledigt oder die Stelle vorher mit gefundenen Fallen präpariert, ist euch überlassen. Und solltet ihr ein Duell zwischen zwei anderen Spielern beobachten, wartet auf den Moment, wenn der Sieger seine Beute einstreichen will. Jetzt ist er ein leichtes Ziel. Da auch andere Spieler zu solchen Taktiken greifen, schnappt ihr euch Gegenstände nur, wenn ihr euch einen Überblick über die direkte Umgebung verschafft habt.

TIPP 10 ÜBT AUF DER SPIELWIESE

Im Modus Spielwiese geht es einfach nur darum, Spaß zu haben und in Ruhe ohne den Stress des Überlebenskampfes die Karte zu erforschen. Damit ist die Spielwiese perfekt als Übungsmöglichkeit geeignet! Macht euch hier mit der Karte vertraut, probiert die ganzen Waffen aus, übt ausführlich den schnellen Bau von Abwehrgebäuden mit dem Baumodus und tobt euch einfach mal so richtig aus.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

ZU HOHE ANSPRÜCHE?

Beim Test zum Fun-Racer *All-Star Fruit Racing* wurde mir klar, dass wir Spiele fast immer an besseren Genre-Kollegen messen. Doch sollten wir das überhaupt tun oder lieber nicht?

Über zwei Jahre arbeite ich nun schon in meinem jetzigen Job, zuerst als Praktikant, dann als freier Autor und die bisher längste Zeit als Volontär. In dieser Zeit habe ich einige Spiele kommen und gehen sehen und natürlich auch in den rund 25 Lebensjahren davor, in denen ich mich zwar nicht beruflich, aber dafür privat mit wechselnder Intensität mit Games beschäftigt habe – meine Eltern behaupten, als Kind sogar (besonders im Winter) phasenweise tagelang am Stück. Doch darauf will ich gar nicht hinaus. Nein, es geht mir heute darum, ob unsere Ansprüche an Spiele heutzutage unberechtigt hoch geworden sind, einfach weil wir es gewohnt sind, gefühlt unendlich viele Games jederzeit zur Verfügung zu haben.

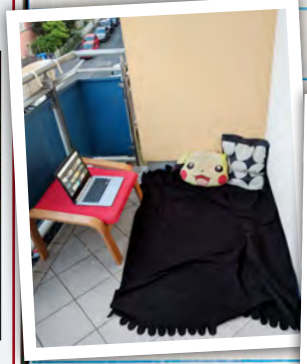
Ist der Vergleich gerechtfertigt?

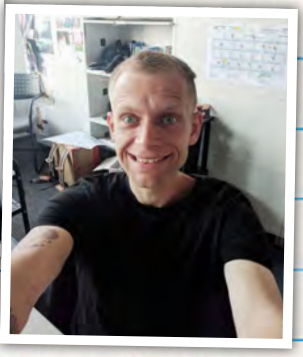
Bewusst geworden ist mir die Thematik beim Test zu *All-Star Fruit Racing*. Regelmäßige Leser haben vielleicht schon mitbekommen, dass ich ein gigantischer *Mario Kart*-Fan bin, der im Laufe der Jahre tausende bis zehntausende Stunden in diese Spieleserie gesteckt hat, vor allen in *Mario Kart 8 (Deluxe)*. Besonders durch den neusten Ableger habe ich einen extrem hohen Anspruch an Fun-Racer entwickelt, sodass ich im Hinterkopf automatisch jeden Aspekt eines Konkurrenz-Games am Genre-Primus *MK8D* messe. Doch ist das vielleicht einfach ein viel zu hoher Anspruch? Sollte sich jeder Fun-Racer mit *Mario Kart* messen müssen? Ist das gerechtfertigt? Und wie sieht es bei anderen Spielereihen und Genres aus? Schreibt mir eure Gedanken dazu sehr gerne an johannes.gehrling@computec.de. Ich freue mich schon auf eure interessanten Einsendungen!

Euer Johannes

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

DIE REDAKTEURE BERICHTEN VON DEN LETZTEN VIER WOCHEN N-ZONE-PRODUKTION.



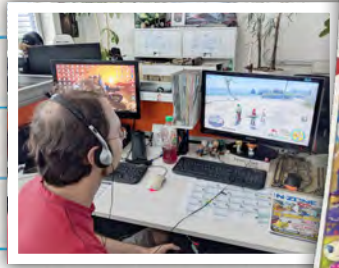


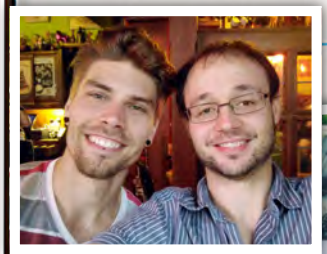
JOHANNES

Einen guten Teil der (normalerweise) vierwöchigen Produktionsphase des Heftes habe ich gemütlich auf meinem Balkon mit Netflix verbracht (linkes Bild) und die sommerlich lauen Abende in Würzburg genossen, die man während meines Urlaubs getrost als tropisch bezeichnen konnte. Kein Wunder also, dass ich mich, wie auf dem rechten Bild zu sehen, am ersten Tag nach dem Urlaub gleich voller Tatendrang an meine N-ZONE-Standardrubriken gemacht habe. Wie diese hier.

VIK

Dank der recht ruhigen Sommerwochen hatte ich diesmal genug Zeit, um mit *Ys 8* einen dicken Rollenspielbrocken ausführlich zu testen. Extra viel Mühe habe ich diesmal außerdem in die Konzipierung des Heftcovers zu unserer großen *Zelda*-Titelstory investiert, das unser lieber Layouter Matthias grandios inklusive einiger Verbesserungsschritte umgesetzt hat. Im Bild rechts könnt ihr einen exklusiven Blick auf einen Probeausdruck der vorletzten Version erhaschen. Na, findet ihr alle Änderungen?



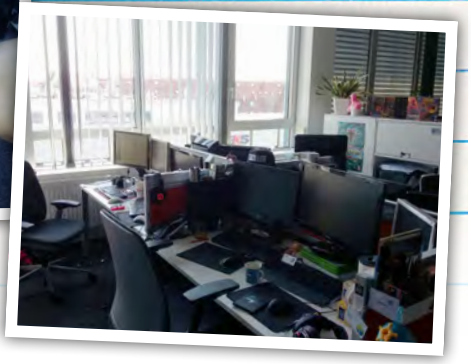


LUKAS

Privat waren das recht ereignisreiche vier Wochen – bester Freund zu Besuch (siehe Bild), Hochzeit meines Cousins, Promotionsfeier meiner lieben Freundin –, arbeitstechnisch ging es aber erst gegen Ende der Heftproduktion richtig für mich los. Da standen zwei *Zelda*-Specials sowie der Test zu *Warioware Gold* auf dem Programm. Und da ich die Reihe schon immer sehr mag, hat sie mich wieder voll gepackt! Der nächste Ableger kommt dann aber für Switch, okay, Nintendo? Bitte, danke.

KATHA

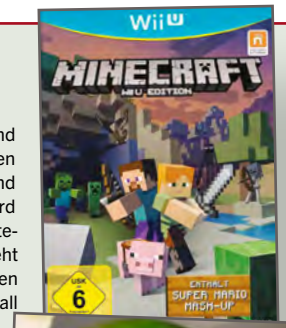
Die letzten Wochen war die Redaktion quasi ausgestorben. Nur die tapfersten, fleißigsten Redakteure (und ich) rückten an, um während brüllender Hitze Artikel zu schreiben, Spiele zu testen und so weiter. Einerseits schön, dass wir hier eine Klimaanlage haben, andererseits ist die eingestellte Temperatur einer der größten Streitpunkte innerhalb der Redaktion! Ich habe jedenfalls eine Entschuldigung für meinen ungesunden Wasserleichenteint, ich konnte ja nicht raus, weil ich arbeiten musste. Dafür habe ich dann im August und September Urlaub. Hehe.

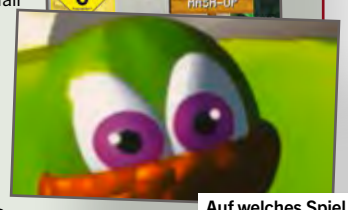


DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

10. Mai 2009: Ein Spiel wird veröffentlicht, das die Videospiele-Welt und Youtube für viele Jahre beeinflussen und sich zu einem der erfolgreichsten Games aller Zeiten mausern soll. Besagtes Spiel stammt aus Schweden und wurde ursprünglich von einer einzigen Person entwickelt. Jahre später wird der Computer-Gigant Microsoft das gesuchte Game inklusive des dahinter stehenden Studios für eine gewaltige Summe aufkaufen. Um welches Spiel geht es? *Minecraft* natürlich, das wir letzten Monat suchten! Unter allen korrekten Einsendungen wurde **David Jager** von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme!





Auf welches Spiel deuten diese Augen wohl hin?

Neben **David** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Yaschmi, Tobias und Julia, Andi Hammerl, Stephanie Sonntag, Jan-Eric Held, Patrick Rosenberger, Stefan Stelzer, Georg Malsam, Sascha Wiechert, Marco Küpferle, Fiona Füllenhals, Alexander Czerwinski, Raphael Blessau, Amir-Oliver Tabba, Rene und Laurin Graßmair, Adrian Gratzl, Marcel Helfmeier, Werner Linzmeier, Pascal Engels, Kristof Rupprecht, Benedikt Gooßens, Sebastian Wildervanck, Steven Stan Graß, Alexander Gabler, Justin Wille, Jan Juchem und Dexter Schlossnagel.**

Schickt uns eure Antwort bis zum **2. September 2018** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 08/2018 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Nintendo macht dieses Jahr keine Sommerpause, eure N-ZONE-Redaktion macht sowieso niemals Sommerpause und gleichermaßen macht ihr Leser anscheinend auch keine Sommerpause, trotz der aktuellen Hitzewelle in Deutschland: Wie jeden Monat haben aufmerksame Zeitgenossen die N-ZONE wieder ganz genau nach Ungereimtheiten untersucht und uns ihre Entdeckungen mitgeteilt. So beispielsweise Frank Franko, der gleich beim Inhaltsverzeichnis auf Seite 5 unter „Alle Titel dieser Ausgabe“ über einen Vertipper gestolpert ist. Dort heißt es nämlich, der Test zum Switch-Rollenspiel *Octopath Traveler* würde sich auf Seite 44 befinden, während es korrekterweise Seite 46 ist. Danke für den Hinweis, Frank!

Der Volo mal wieder: Er hat keine großen Fehler gemacht, aber mehrere!

• Unser Leser Jan-Eric Held hat auf Seite 69 beim Test zu *Splatoon 2: Octo Expansion* den nächsten Vertipper ausfindig gemacht. Bei den Pro/Contra-Punkten im Wertungskasten schreibt Redaktionsleiter Viktor dort von „Recyelte Bossgegner“. Natürlich meinte er „Recycelte Bossgegner“. Vielen Dank für deinen Tipp zum Vertipper, lieber Jan-Eric!

• Einen weiteren Fehler hat unser N-ZONE-Lesern sicherlich bekannter Stammleser Andi Hammerl auf Seite 87 bei der N-ZONE-Zeitreise (Retro-Seiten) entdeckt. Dort heißt es, in Ausgabe 08/2013 hätte es einen Vorschau-Artikel zu *Xenoblade 2* gegeben. Richtigerweise handelte es sich bei der Vorschau um *Xenoblade Chronicles X*. Herzlichen Dank für den Hinweis, lieber Andi!

• Zu guter Letzt hat unser fleißiger Leser Jan-Eric Held auch beim N-ZONE-Cover-Raten auf Seite 89 (Interaktiv-Seiten) einen Fehler ausfindig gemacht. Dort behauptet Johannes im Fließtext nämlich, *Hey You, Pikachu!* wäre niemals außerhalb der USA erschienen. Das ist so nicht richtig, denn das Nintendo-64-Spiel erschien nicht nur im Jahr 2000 in den USA, sondern bereits zwei Jahre zuvor auch im Nintendo-Heimatland Japan für Nintendos 64-Bit-Maschine. Auch hierfür vielfachen Dank, lieber Jan-Eric!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Hach ja, damals…

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

JOHANNES: Liebe Leser, diesen Monat erwarten uns gleich drei spannende Beiträge in dieser wunderbaren Nostalgie-Sektion! Leser Oli berichtet uns von *Starwing* für das SNES, während Leon und Bernhard jeweils einen weiter gefassten Schwank aus ihrem Spielerleben erzählen. Hier gleich noch mal zur Erinnerung: Schickt mir eure Beiträge gerne jederzeit an johannes.gehrling@computec.de und findet euch in einem der kommenden Hefte an dieser Stelle wieder! Doch nun lehnen wir uns zurück und richten unsere Aufmerksamkeit auf die Retro-Beiträge dieses Monats. Bühne frei für Oli, Leon und Bernhard!

Hi Johannes!
Da bin ich wieder, und zwar muss ich diesmal für *Starwing* eine Lanze brechen, nachdem ihr es im Zuge des SNES-Mini-Tests letzten Herbst regelrecht gehasst habt. Dazu machen wir eine kleine Zeitreise ins Jahr 1993: „Mark, wann denkste endlich Mal an *Starwing*? In zwei Wochen is' Weihnachten, dann krieg ich mein Super NES. Bring's moin mit, okay?". Anno 1993. Nur noch 14 Tage, dann sollte der Videospielspaß in meinem Fall den Zenit erreichen, und zwar in Form eines brandneuen Super Nintendos inklusive der Softwareperlen *Super Mario World* und *Disney's Magical Quest*. Doch ich wollte mehr…! Am nächsten Tag brachte Mark das Spiel tatsächlich mit, sodass ich es ihm für (umgerechnet) läppische 20 Euro abkaufen konnte. Während des Matheunterrichts vertiefte ich mich heimlich in die Spielanleitung und machte mich mit der Steuerung vertraut. Viele meiner Klassenkameraden behaupteten damals, *Starwing* sei ein schlechtes Spiel, Nintendo hatte jedoch solch einen Wirbel um das Modul veranstaltet, dass ich mir selbst einen Eindruck davon verschaffen wollte – eine weise Entscheidung, wie sich bald herausstellen sollte!

Heiligabend, circa 21 Uhr: seit zwei Stunden sitze ich mit vollem Bauch in meinem Zimmer, das nur von einem schummrigen, bläulichen Licht erhellt wird, das von meinem Fernseher ausgeht, auf dessen Mattscheibe sich die oben erwähnten Jump&Run-Helden die Klinke in die Hand geben. Doch auf einmal flüstert mir eine ganz bestimmte Cartridge zu: „Spiel mich, Watte, spiel mich!" Gesagt, getan. Noch flott die Lautstärke nach oben korrigiert, das Joypad in die verschwitzen Hände genommen und schon kann es losgehen. Wenige Sekunden später rauschen bereits die ersten Raumschiffe ins Bild, untermalt von einem dramatischen Tusch. Spätestens als eines der UFOs – Mode 7 sei Dank – auf mich zugeflogen kommt, hat mich ein weiteres Game in seinen Bann gezogen.

Was sich in den folgenden Minuten beziehungsweise Stunden meinen Augen darbot, gehört für mich immer noch zum G-E-I-L-S-T-E-N, was ich je gezockt habe. Ich habe nur selten ein durchgestylteres Spiel gesehen als diesen Shoot-'em-Up-Klassiker. Schon die bombastische Erkennungsmelodie im Titelbildschirm lässt erahnen, dass wir es hier mit einem wahren Science-Fiction-Epos zu tun haben, das rundum zu überzeugen weiß – ein absolutes Meisterwerk japanischer Programmierkunst. Allein schon das Verlassen des Hangars kommt ob der (Pseudo-)Sprachsamples so realistisch rüber, dass man es kaum erwarten kann, den Arwing eigenständig durch die Häuserschluchten von Corneria City zu manövrieren!

Keine Ahnung, weshalb das Spiel eine Zeit lang als Ladenhüter galt, wahrscheinlich aufgrund der ungewöhnlichen Polygongrafik, die mir jedenfalls kein Dorn im Auge ist, im Gegenteil: Genau das richtige Mittel, um riesige Raumschiffe möglichst realitätsgetreu auf den Bildschirm zu zaubern. Hier haben die Programmierer wahre Pionierarbeit geleistet und Mut zum Risiko bewiesen. Überhaupt wirkt *Starwing* wie eine videospieltechnische Frischzellenkur: Alles erscheint neu und unverbraucht, allen voran natürlich die vier tierischen Raumpiloten. Die Jungs von Argonaut haben aber auch wirklich an alles gedacht, um uns eine perfekte Baller-Orgie zu bescheren, sei es das Geräusch des Flugwindes, wenn man ein großes Objekt passiert oder die Tiefenschärfe in den Weltraumlevels (inklusive wunderschön anzusehender Galaxien) und so weiter. Auch die extrem ästhetische, da aus cooler Perspektive gefilmte Art und Weise, wie unsere Helden den jeweiligen Level verlassen, hat sich ins Gedächtnis eingeprägt, vor allem der Sprung durch die Lichtmauer nach der zweiten Stage kann sich (auch heute noch) sehen lassen. Und die kernigen Explosionen vermögen auch noch 24 Jahre später vom Hocker zu reißen, ich denke da beispielsweise an die Zerstörung des Kernreaktors der Andros-Raumflotte (meine persönliche Lieblingsstage): E-N-D-G-E-I-L!

Apropos Endbosse: Wenn sie – abgesehen vom Venom Great Commander – auch schnell die Waffen strecken (insofern man einmal den Dreh raushat), werden sie überaus cool in Szene gesetzt, wie sich das für einen waschechten Obermotz auch gehört. Ganz nebenbei bemerkt wartet *Starwing* auch mit einem der schönsten Abspänne auf, welche die 16-Bit-Ära zu bieten hat. Den einzigen Kritikpunkt, den ich anzubringen hätte, wären die lästigen Pop-ups, die einen schon mal Kopf und Kragen respektive

den Twin Blast kosten können. Fazit: *Starwing* ist ein Meilenstein der Videospielgeschichte, ein buchstäbliches Feuerwerk an beeindruckenden Effekten, macht sowohl grafisch als auch akustisch eine gute Figur und lässt in puncto Spielbarkeit keine Wünsche offen – Zockerherz, was begehrst du mehr? – „Congratulations on a job well done!" So, das musste mal gesagt werden. ;-) Liebe Grüße aus Belgien wünscht euer treuer Leser,

Oli „Watte" Watroba

JOHANNES: Vielen, vielen Dank für deine wunderbaren Ausführungen, lieber Watte! Du bist ja nicht zum ersten Mal in dieser schönen Rubrik vertreten und wie jedes Mal sind deine Zeilen mitreißend und interessant. So sehr sogar, dass du mir fast ein wenig Lust auf *Starwing* respektive *Star Fox* machst. Nicht falsch verstehen bitte, niemand hier in der Redaktion hasst das Spiel! Bei unserem Test zum SNES Mini fiel uns aber enorm auf, dass es technisch einfach nicht gut gealtert ist, vor allem im Vergleich mit den anderen Klassikern auf der Konsole. Natürlich sieht das jemand wie du, der so schöne Kindheits-Erinnerungen mit dem Spiel verbindet, ganz anders. Und das ist auch völlig in Ordnung und Wertungen sowieso nur immer eine grobe Orientierung und niemals für jeden Spieler gleichermaßen gültig. *Holy Magic Century* für das Nintendo 64 ist zum Beispiel auch absolut kein beliebtes Spiel, im Gegenteil. Ich mag es trotzdem sehr, weil ich schöne persönliche Erinnerungen damit verbinde. In diesem Sinne: Ich freue mich schon sehr, im Zuge dieser Retro-Rubrik wieder von dir zu hören, lieber Watte! :-)

Hallo Johannes,
zunächst einmal ein großes Lob an dich und die Rubriken „Community/Interaktiv" und „Retro", die ich grundsätzlich immer zuerst lese, wenn die neueste Ausgabe der N-ZONE geliefert wird! Auch ich gehöre zu der Generation, die mit Game Boy, Super Nintendo und Nintendo 64 groß wurde. Seit der ersten Ausgabe der N-ZONE – damals sprach uns Leser noch Hans Ippisch als Chefredakteur mit „Sie" an – war ich so immer zu neuen Spielen und Entwicklungen auf dem Laufenden. ;-)

Mir geht es ähnlich wie anderen Lesern aus meiner Generation, wenn ich die „damalige Zeit" mit der heutigen vergleiche – die Begeisterung, die ich zum Beispiel empfunden habe, als Nintendo in gratis VHS-Kassetten das herannahende N64 und den Sprung in die dritte Konsolen-Generation promotet hat (der pure Nostalgie-Flash, dieses Video heute bei Youtube zu sehen) oder als ENDLICH *Zelda: Ocarina of Time* für 129 DM im Ladenregal stand (nachdem die freizuspielen. Leider war ich nie besonders gut in *Mario Tennis* und musste immer auf der leichten Schwierigkeitsstufe spielen. Einige Zeit später ist mir dann eines meiner bis heute liebsten Spiele untergekommen: *Kirby Adventures Wii*. Vor allem die Musik ist göttlich! Schöne Grüße,

Leon Zieglmeier

JOHANNES: Lieber Leon, vielen Dank, dass du mir schreibst! *Mario Kart: Double Dash!!* habe ich seinerzeit auch extrem gerne gespielt. Leider habe ich die Game-Disc irgendwann unbemerkt zerkratzt, was gleich doppelt ärgerlich war, weil ich das Game dann nicht nur nicht mehr spielen konnte, sondern weil es obendrein auch noch von einem guten Freund ausgeliehen war. So ein Pech! Wie es genau zu den Kratzern gekommen ist, welche die Disc unbenutzbar machten, ist bis heute völlig unklar. Habt ihr auch schon solche Mysterien erlebt? Schreibt mir gerne, liebe Leser!

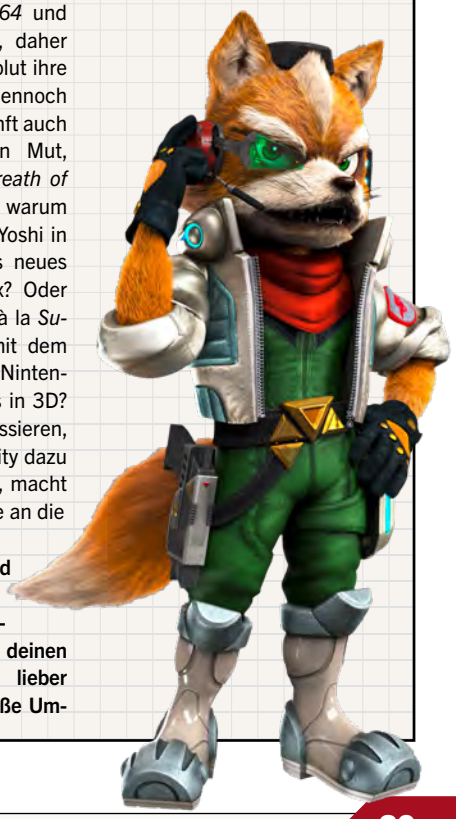
Hallo Johannes,
ich war schon immer ein großer Nintendo-Fan und hatte immer viel mit dem Gamecube zu tun. Meine allerersten Spiele waren *Mario Kart: Double Dash!!* und *Mario Power Tennis*. Zusammen mit meinem Bruder verbrachte ich zahlreiche Stunden damit, König Buhu und Mytant-Tyranha N-ZONE über gefühlt zwei Jahre hinweg in jeder Ausgabe neue Berichte dazu veröffentlicht hatte!), hat über die Jahre und Konsolengenerationen immer mehr nachgelassen. Zu oft hatte ich bei Neuauflagen der Franchises das Gefühl, dass zwar die Grafik deutlich schöner wurde, das Spielkonzept aber im Prinzip immer gleich blieb.

Ziemlich genau 20 Jahre nach Veröffentlichung des Nintendo 64 hat mich Nintendo nun mit der Switch jedoch (endlich) wieder begeistert. *Zelda: Breath of the Wild* hat es meines Erachtens nach perfekt geschafft, die neuen technischen Möglichkeiten mit dem traditionellen Spielgefühl dieses Franchise zu verbinden, sodass ich gerne und ohne es wirklich wahrzunehmen gut 150 Stunden Spaß mit dem Spiel und den 120 Schreinen hatte. *Super Mario Odyssey* dagegen hat mich grafisch begeistert, das Spiel an sich habe ich nach gut zehn Stunden aber kaum noch weiter gespielt, da gefällt mir auch heute noch „das Original" (*Super Mario 64*) einfach besser. Ich denke, das ist keine Kritik, bei den Kids von heute lösen *Super Mario Odyssey* und *Mario Kart 8* sicher die gleiche Begeisterung aus wie seinerzeit *Super Mario 64* und *Mario Kart 64* bei uns, daher haben diese Games absolut ihre Daseinsberechtigung. Dennoch wünsche ich mir in Zukunft auch immer wieder mal den Mut, den Big N bei *Zelda: Breath of the Wild* bewiesen hat – warum nicht einmal Mario und Yoshi in 3D oder ein innovatives neues Abenteuer von Star Fox? Oder ein Arcade-Fußballspiel à la *Super Soccer* auf SNES mit dem unschlagbaren „Team Nintendo" in schwarzen Trikots in 3D? :-) Mich würde interessieren, wie du und die Community dazu stehen! In diesem Sinne, macht weiter so und viele Grüße an die Redaktion!

Bernhard

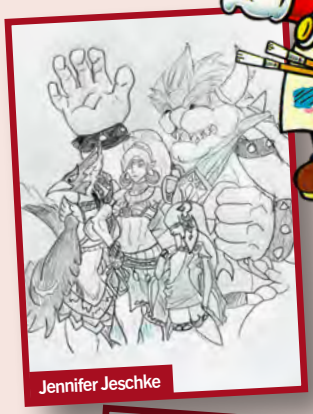
JOHANNES: Ich danke dir sehr herzlich für deinen interessanten Beitrag, lieber Bernhard! Und ohne große Umschweife will ich auch gleich deine Frage beantworten: Ja, auch ich wünsche mir, dass Nintendo weiterhin den Mut behält, altbekannte Franchises auf den Kopf zu stellen und neu zu denken. Klar, es besteht immer die Gefahr, damit alteingesessene Serien-Fans vor den Kopf zu stoßen, aber nur, wer ab und an ein Risiko eingeht, entwickelt sich weiter respektive solche Spieleserien entwickeln sich weiter. Ich würde beispielsweise unglaublich gerne ein dreidimensionales Donkey-Kong-Spiel von Nintendo sehen, das auf *Donkey Kong 64* aufbaut, aber einige Schritte weiter geht beziehungsweise auch Dinge anders macht; ähnlich wie *Super Mario Odyssey* im Vergleich zu *Super Mario 64*. Gerne gebe ich deine Frage auch noch mal an die Leser weiter, also schreibt mir sehr gerne fleißig zu diesem Thema!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser doch daran teilhaben! Schickt mir einfach eine Mail an johannes.gehrling@computec.de und findet euren Beitrag in einer der nächsten Ausgaben! Der Einsendeschluss für die nächste Ausgabe ist der 02. September 2018.



KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!



Jennifer Jeschke

Christina Schäfer

Amelie Romba

GEWONNEN!

Vielen Dank für die Teilnahme, liebe Künstler! Diesen Monat haben wir wenig Platz, deshalb ganz fix das nächste Thema: Euer Lieblingsspiel! Schickt mir ein selbstgemaltes Bild – das Medium ist egal! – mit eurem absoluten Favoriten-Game als Thema. Zu gewinnen gibt es eine Booster-Packung vom Pokémon-Sammelkartenspiel, Edition *Sonne & Mond: Grauen der Lichtfinsternis*. Einsendeschluss ist der 05. September, Fotos eurer Werke schickt ihr mir an katharina.reuss@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Erfolg und Spaß!

Dexter Schlossnagel

Linus Machek

Jetzt wird's kompetitiv: In dieser Rubrik stehen Wettbewerbe im Mittelpunkt, in denen ihr euer spielerisches Talent beweisen müsst.

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DIE N-ZONE-SUPERLIGA

Splatoon 2, *Mario Kart 8 Deluxe*, *ARMS*, *Super Smash Bros. Ultimate*, *Mario Tennis Aces* … Nintendo ist im Bereich turniertauglicher Games mit zahlreichen Switch-Titeln sehr gut vertreten! Doch nicht nur auf der E3, Gamescom oder sonstwo in der Welt finden spannende Turniere mit Nintendo-Spielen statt, sondern natürlich auch bei uns in der altehrwürdigen N-ZONE-Superliga! So geschehen beispielsweise am 08. Juli 2018 bei unserem großen *Mario Tennis Aces*-Turnier. Die ersten drei Plätze erspielten sich Mio, DasDerf sowie DevilWolf – herzlichen Glückwunsch euch dreien und Respekt für eure tolle Leistung!

Doch das war noch nicht alles, denn natürlich sind schon weitere aufregende Turniere geplant. Anfang September wird es ein Turnier zu *Splatoon 2* geben. Für das genaue Datum schaut ihr einfach auf unserer **Superliga-Facebook-Seite** vorbei, dort veröffentlichen wir immer alle wichtigen Infos zu den Veranstaltungen. Im November erwartet euch der aktuellen Planung nach ein *Super Smash Bros. für Wii U*-Turnier im Vorfeld der Veröffentlichung des neusten Serien-Ablegers im Dezember für die Switch. Voraussichtlich erwarten euch zum Jahresende 2018 beziehungsweise Jahresanfang 2019 zudem Turniere zu *Super Mario Party* und *Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli!*, dazu folgen noch weitere Infos, sobald die Pläne konkreter werden.

Mitmachen lohnt sich! Neben jeder Menge Spielspaß und dem Austausch mit anderen Community-Mitgliedern erwarten euch regelmäßig wunderbare Preise wie Switch- und 3DS-Spiele, Merchandise und mehr. Wir danken Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Preise und wünschen allen Teilnehmern viel Spaß bei den Turnieren!

LESERPOST: FREUNDSCHAFT DANK POKÉMON

Edelgard berichtet davon, wie sie ihren sehr guten Freund Christoph dank Mobil-Hit *Pokémon Go* kennengelernt hat.

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich weiß, in 99 Prozent der Fälle dürft ihr euch bei einer neuen E-Mail meinerseits immer über eine Zeichnung freuen. Allerdings möchte ich dieses Mal jemand (und auch etwas) anderem einen Beitrag widmen! Fangen wir mal ganz von vorne an. Am 13. Juli 2016 wurde ein bestimmtes Spiel im App- und Google-Play-Store veröffentlicht und löste schnell einen RIESIGEN Hype aus. Die meisten werden womöglich wissen, welches Spiel ich meine. Ja, es ist natürlich *Pokémon Go*!

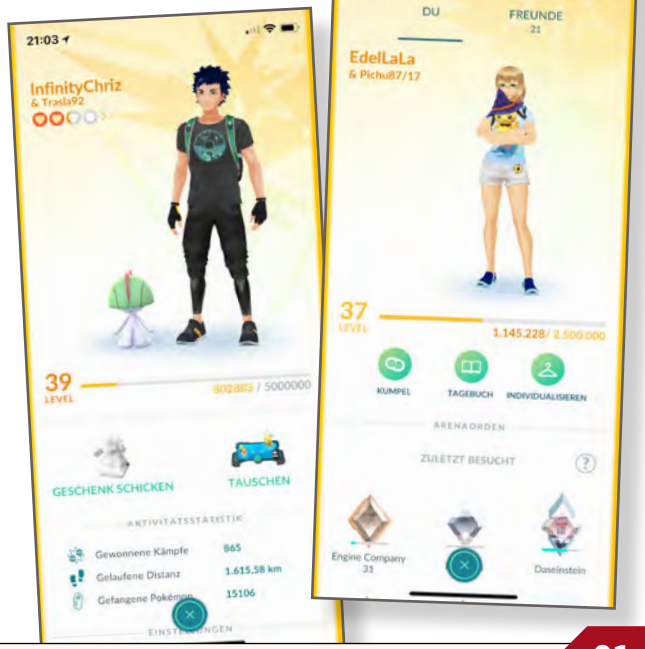
Ein Spiel, dem wir alle entgegengefiebert haben. Das Freude gebracht hat. Uns Nerven gekostet hat. Mit dem wir uns die Nächte um die Ohren geschlagen haben. Durch das wir neue Menschen kennenlernen durften. Und vor allem, durch das ich einen meiner heute besten Freunde kennengelernt habe: Christoph Roth! Das Kennenlernen: Alleine schon das ist eine sehr witzige Geschichte, denn wir haben uns über einen Arbeitskollegen von mir das erste Mal persönlich getroffen. Warum ich sage persönlich? Nun ja, wir hatten zwei Jahre davor schon mal per Facebook geschrieben, als ich ihm einen Code für ein Shiny-Diancie geschickt habe. Und wie hab ich ihn damals bei Facebook gefunden? Na, ganz einfach, wir sind beide in der – vielen N-ZONE-Lesern sicher nicht ganz unbekannten – Facebook-Gruppe „Children of Wifi“. Das haben wir erst nach unseren ersten paar Treffen herausgefunden. So viel zum Thema „Man sieht sich immer zweimal im Leben“.

Pokémon Go und wir: Anfangs haben wir uns nur mit meinem Arbeitskollegen getroffen, da er ja sozusagen unsere „Verbindung“ war. Irgendwann sind wir dann auch alleine losgezogen. Mittlerweile spielen wir nur noch zu zweit beziehungsweise wenn unsere Partner mitkommen auch mal zu viert. Wir haben in den letzten zwei Jahren viel erlebt. Sind tage- und nächtelang durch die Welt gelaufen, um Pokémon zu fangen! Unser Rekord war eine Strecke von fast 110 Kilometern in einer einzigen Woche und unser Rekordtag liegt bei stolzen 30 Kilometern. Manchmal haben wir auch einfach nur mit über 200 anderen Menschen die Nacht am Münchner Bordeauxplatz verbracht. Eine beliebte Stelle für viele Spieler auch heute noch, da hier vier PokéStops nah beieinander liegen und man im Sitzen mit Lockmodulen ordentlich farmen kann.

Auch außerhalb des Spiels haben wir viel erlebt: Unter anderem die Trennung nach meiner damaligen siebenjährigen Beziehung, eine OP, meinen Ausbildungsstart und mittlerweile auch -Ende und vieles mehr! Somit sind wir nun mittlerweile ein fester Bestandteil im Leben des anderen geworden. Aktuell ist unser Pokédex vollständig. Das hält uns aber natürlich nicht vom regelmäßigen Treffen und Spielen ab, denn natürlich spielen wir auch heute noch aktiv und vertreten das Team Gelb. Klar ist dieses Spiel auch nach zwei Jahren immer noch ein Teil unserer Freundschaft und nach den vielen Änderungen, die das Spiel in der letzten Zeit durchleben durfte, wird das (denke ich) auch noch lange so bleiben.

Auf diesem Wege und mit diesem Beitrag (wenn ihr ihn abdruckt) wollte ich nicht nur zeigen, dass man auch auf ungewöhnlichem Weg und durch ein im Grunde einfaches Spiel Freunde finden kann, sondern mich auch für zwei wunderschöne Jahre mit *Pokémon Go* und vor allem mit dir, Chris, bedanken! Du warst nicht nur immer ein wahnsinnig toller Mitspieler, sondern auch immer da, wenn ich dich brauchte, und bist einfach ein wundervoller Freund! Danke, dass ich dich kennenlernen durfte und dich als Freund in meinem Leben haben darf! <3 Mich würde es freuen, wenn euch unsere kleine Geschichte gefällt und noch mehr, wenn Chris diesen Beitrag in der neuen N-ZONE lesen könnte, denn das wäre sicherlich eine riesige Überraschung für ihn! :-)
Ganz liebe Grüße, eure

Edelgard <3



JOHANNES: Liebe Edelgard, sehr gerne drucken wir deine schöne Geschichte über die Freundschaft mit Chris und *Pokémon Go* an dieser Stelle mitsamt einiger deiner mitgeschickten Bilder ab! Vielen Dank, dass du uns daran teilhaben lässt. Von wegen, Gamer sitzen nur alleine zu Hause und sind unsozial – ihr beweist das Gegenteil! Wie sieht es bei euch aus, liebe Leser: Habt ihr ähnliche Geschichten zu berichten? Habt ihr auch (gute) Freunde über ein Spiel kenngelernt? Schickt mir dazu gerne eure Beiträge an johannes.gehrling@computec.de und findet euch in einem der nächsten Hefte wieder!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Immer wieder fragen Leser die N-ZONE-Redakteure nach ihren liebsten Kämpfern in *Super Smash Bros.* – die Antwort seht ihr (teilweise hier): Link, Pikachu, Lucas und Zero Suit Samus gehören dazu!

LIEBSTE KÄMPFER

Hallo liebe Redaktion,
anlässlich der großen Präsentation von *Super Smash Bros. Ultimate* wollte ich euch mal fragen, welche denn so eure Lieblingskämpfer sind? In meinem Fall sind das Wario und König Dedede. Wie sieht es bei euch so aus?
Grüße,

Alexander

N-ZONE: Hallo lieber Alexander und vielen Dank für deine E-Mail! Dann wollen wir Mal nicht lange um den heißen Brei herum reden, sondern deine Frage flott und ohne Umschweife beantworten. Kathas liebste Kämpfer in *SuperSmash Bros.* sind Pikachu, Shiehk und Pummeluff. Johannes' Figuren der ersten Wahl sind Zero Suit Samus, Mario sowie Kirby. Viktor präferiert in Nintendos erfolgreichem Prügelspiel Link und Bayonetta als Kämpfer. Lukas steht am meisten auf Toon Link und seinen Namensvetter Lucas (allerdings mit „c" statt „k"). Keinerlei Überschneidungen also zwischen den einzelnen Redakteuren – verrückt, oder?

Leser Stefan sucht einen neuen, einzelnen, roten Joy-Con. Gibt es so leider aber gar nicht!

NEUE JOY-CON

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
kann man fabrikneue (!) Joy-Con einzeln nachkaufen? Wenn ja, wo? Ich benötige ersatzweise einen neon-roten für die rechte Seite der Switch. Von Nintendos Kundenservice gab es dazu nur eine ungenaue Antwort – etwa in der Form, dass ab Juni wieder Ersatzteile einzeln verfügbar seien. Weitere Infos, wie etwa Bezugsquellen, gab es jedoch nicht. Nun stehe ich da und bin so schlau wie vorher. Vielleicht wisst ihr mehr dazu? Danke im Voraus! Grüße,

Stefan

N-ZONE: Grüß dich, Stefan! Mensch, im ersten Moment waren wir dann fast schon etwas baff ob deiner Frage, denn einzelne Joy-Con-Controller gibt's doch eigentlich an jeder Ecke, oder? Ha, falsch gedacht! Tatsächlich bekommst du an den üblichen Orten überall problemlos graue Joy-Con, egal ob links oder rechts, jedoch keine neon-roten. Fabrikneu sind die natürlich, nur die Farbe stimmt eben nicht. Vielleicht wird es in Zukunft auch einzelne Joy-Con in anderen Farben zu kaufen geben, vorerst aber nicht. Da kön-

Unsere Leserin Kira Raito hat ihr eigenes Exemplar vom Halstuch des legendären Orni-Recken Revali aus *Zelda: BotW* gestaltet.

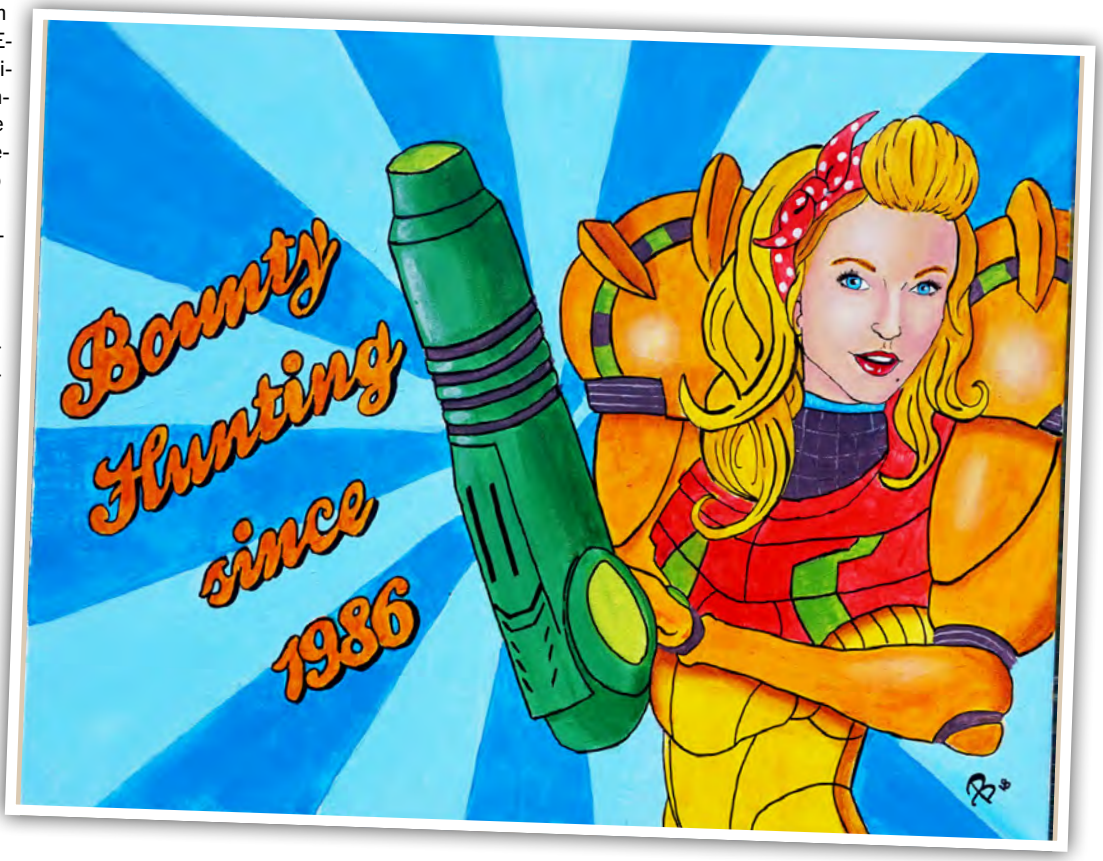
nen wir dir leider auch nicht mehr sagen als der Nintendo-Kundenservice. Momentan musst du entweder zwei Joy-Con auf einmal kaufen (dann auch in verschiedenen Farben möglich) oder einzeln nur im üblichen grau.

FEEDBACK, FRAGEN

Hallo ihr Lieben,
ich fühle mich mal wieder bemüßigt, euch eine laaaange E-Mail zu schreiben. Zuerst: Ich lese euer Magazin jetzt seit über fünf Jahren mit ungebrochenem Enthusiasmus. Das ist auch toll, weil ich in der N-ZONE-Zeitreise inzwischen meine alten Ausgaben in Erinnerung gerufen bekomme und manchmal auch wieder drin schmökere. Also in dem Sinne, weiter so!

Ich möchte zu den Themen Heftdrucktermin und aktuelle News auch mal meine Meinung äußern. Ich verstehe ehrlich gesagt nicht so richtig, warum die anderen Leser da so erbost reagieren. Nichts für ungut, aber ich lese eure Zeitschrift nicht, weil ich von euch die ganzen aktuellen Infos haben will. Dafür gibt es das Internet und Nintendo-Direct-Folgen gucke ich mir lieber selbst an und bilde mir meine eigene Meinung, auch wenn mich eure dann hinterher natürlich auch interessiert. Ihr deckt dann eher Informationen ab, die sonst an mir vorbeigegangen wären, zum Beispiel aus Japan. Die N-ZONE kaufe ich mir wegen der Reportagen, Vorschauen und Termin-Seiten und insbesondere wegen der Spieletests und da macht ihr einen hervorragenden Job! Bisher bin ich erst ein einziges Mal auf die Nase gefallen, als ich mir ein Spiel nur basierend auf eurer guten Bewertung gekauft habe und das auch nur, weil ich einfach das schnelle und hektische Gameplay von Sonic generell nicht leiden kann, unabhängig davon, ob der Ableger nun gut oder miserabel ist. :-D Das wusste ich halt nicht, bevor ich es ausprobiert hatte. Ansonsten kann ich mich fast blind auf eure Einschätzungen verlassen. Insofern: Ich finde es nicht schlimm, dass bei euch Infos erst mit einem Monat Verspätung im Heft stehen, solange ihr bei den Tests weiter so gute Arbeit leistet!

N-ZONE: Sei herzlich gegrüßt, liebe Wiebke, und vielen Dank für deine interessante Einsendung! :-) Im Grunde gibst du da unsere Auffassung der ganzen Thematik sehr gut wieder. In Sachen Aktualität kann ein monatliches Print-Magazin natürlich nicht mit dem Internet mithalten und das wird auch niemals möglich sein. Dafür muss man sich die ganzen Infos online aus vielen News-Beiträgen zusammenpuzzeln. Unser Anspruch ist daher der, jeden Monat Reportagen, Specials und vor allem auch ausführliche und detaillierte Vorschauen und Tests zu liefern, die schön aufbereitet und garniert mit unsereren Einschätzungen einen guten Überblick über alles rund um das



Leserin Daniela ist nicht nur ein leidenschaftlicher Nintendo-Fan, sondern auch eine wahrhaft begabte Künstlerin – wie sie hiermit erneut unter Beweis stellt!

Unser äußerst treuer Leser Jeffrey Saffer aus Oberfranken hat uns Bilder seiner gigantischen Nintendo-Sammlung zugeschickt. Wir staunen voller Neid!

Thema Nintendo liefern. Für ein Printheft nimmt man sich beim Lesen ja auch mehr Zeit, als hier und da mal ein paar Artikel online aufzuschnappen. Jedes Medium hat eben seine Vor- und Nachteile und das ist auch gut so. Nichtsdestotrotz geben wir uns ja wirklich immer größte Mühe, so aktuell zu sein wie nur irgendwie möglich. Auch, wenn wir dafür oft sehr kurzfristig umdisponieren und Dinge über den Haufen werfen müssen, die eigentlich schon fertig waren. Auch Test-Versionen karren wir immer so früh wie nur möglich ran, sodass der gedruckte Test manchmal sogar vor Release eines Spiels am Kiosk liegt.

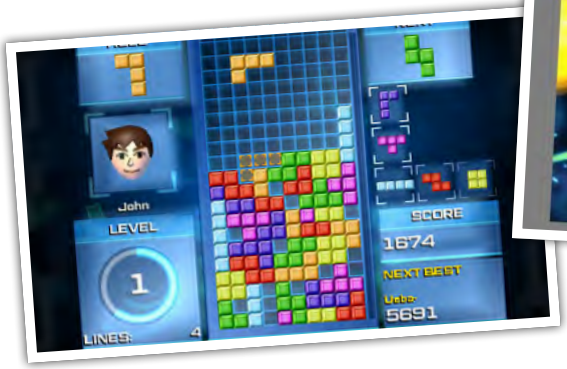
So, jetzt zu einem anderen Thema. Die E3 ist vorbei und Nintendo hat nicht einen einzigen Titel für den 3DS angekündigt. Nicht Mal ein neues Release-Datum haben sie rausgerückt. War zwar so auch angekündigt, ich bin als begeisterte 3DS-Spielerin trotzdem enttäuscht. Es sind auch keine wirklich interessanten Spiele für den Handheld angekündigt, zumindest nicht mit einem eindeutigen Release-Datum. Das interpretiere ich dann mal als ein „Der 3DS ist tot, kauf dir endlich 'ne Switch, du Fossil!“. Ich habe mich also im Internet mal zur Switch informiert und Bewertungen gelesen und da sind doch einige Fragen aufgetaucht, die ihr mir hoffentlich beantworten könnt. Ihr habt ja in der Redaktion wenigstens eine der Konsolen und einige von euch haben auch eine zu Hause. Habt ihr festgestellt, dass das Dock die Konsole vorne UND hinten zerkratzt, wenn man sie reinsteckt? Und wenn ja, was habt ihr dagegen getan, von offensichtlichen Antworten wie „Screen-Protektor draufkleben“ einmal abgesehen? Ist euch aufgefallen, ob die Konsole im Dock sehr heiß wird, wenn man sie im TV-Betrieb benutzt? Ich habe auch einige Berichte gelesen, dass die Konsole sich dadurch sogar verbiegt, könnt ihr das aus eigener Erfahrung bestätigen? Hattet ihr Verbindungsprobleme mit dem linken Joy-Con? Und ist der Wlan-Empfang wirklich so mies, wie einem die Rezensionen glauben machen wollen?

N-ZONE: Wir haben in der Redaktion sogar ganze vier Switch-Konsolen und privat hat mittlerweile auch jeder seine eigene. Wir fühlen uns daher also bestens befähigt, deine Fragen zufriedenstellend zu beantworten. Von allen Docks ist tatsächlich nur das private von Johannes etwas arg eng. Alle anderen Docks haben genug Platz, dass die Konsole nicht gestreift wird. Langsames Rein- und Raus-Stecken genügt aber, dass auch ein enges Dock die Switch nicht beschädigt. Außerdem findest du Online Anleitungen, wie du das Dock etwas ausweiten kannst. Im TV-Betrieb wird die Konsole je nach Spiel schon gut heiß, ja. Das kann man aber auch nicht verhindern, wenn die Hardware auf vollen Touren läuft. Verbogen hat sich bei uns aber bisher keine Switch davon. Da das Gehäuse aus Plastik ist, das ziemlich stabil und widerstandsfähig ist, dürfte das auch zukünftig nicht zum Problem werden. Zu Beginn, kurz nach Release der Konsole, hatte ein einziger Joy-Con Verbindungsprobleme, alle anderen liefern von Anfang an tadellos. Mittlerweile hat Nintendo das Problem aber ohnehin produktionstechnisch behoben. Der Wlan-Empfang war bisher an sämtlichen Konsolen und in allen Szenarien sowie allen Orten immer top und niemals ein Problem.

Ich möchte einfach nur so lange wie möglich was von der Konsole haben, daher die vielen Fragen. Sollten diese Probleme tatsächlich auftreten, will ich rechtzeitig Abhilfe schaffen und nicht erst, wenn es zu spät ist. Rezensionen kann man ja leider nicht immer trauen, da es immer Leute gibt, die ein Produkt einfach nur aus Prinzip schlecht machen wollen, besonders im Videospiel-Bereich. Vielen Dank schon Mal im Voraus und sorry, der Text ist wirklich echt lang geworden. :-D Liebe Grüße,

Wiebke

N-ZONE: Du brauchst dich für den langen Text natürlich nicht entschuldigen, im Gegenteil, wir bedanken uns sogar herzlichst dafür! :-) Liebe Grüße



Markus möchte gerne das Ur-*Tetris* in der VC-Version auf seinem 3DS spielen, aber im eShop gibt's nur noch die neuen Varianten. Wieso?

auch an dich von der versammelten N-ZONE-Redaktion!

KUNST

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
erstmal möchte ich mich bedanken, dass ihr letztens meine drei Artworks abgedruckt habt. :-) Ich hätte tatsächlich nie damit gerechnet! Als Dank schicke ich euch gleich nochmal ein Bild von einem meiner Gemälde. Es handelt sich diesmal um ein Acrylbild (50 mal 70 Zentimeter) mit Samus, einem meiner liebsten Motive. Ich hoffe, dass es euch auch diesmal gefällt. Da ihr wahrscheinlich gerade noch voll im E3-Stress seid, wünsche ich euch noch starke Nerven und gutes Gelingen für die neue Ausgabe! Mit vielen nerdigen Grüßen,

Daniela

N-ZONE: Hey Daniela, vielen lieben Dank für dein Bild! :-D Deine Hoffnung wird erfüllt, denn auch diesmal sind wir sehr beeindruckt und angetan von deinem künstlerischen Talent, Respekt! Im E3-Stress sind wir zum Glück nicht mehr, dafür ist die Gamescom schon voll in Vorbereitung. In unserem Beruf gibt es eigentlich niemals keinen Stress. :-P

NINTENDO-FAN

Hallo an alle,
ich bin Jeffrey Saffer aus Oberfranken, 34 Jahre alt und seitdem ich sieben Jahre alt bin ein sehr großer Nintendo-Fan. Ich sammle schon sehr lange Nintendo-Sachen. Daher wollte ich mal nachfragen, ob man euch Fotos schicken könnte, die ihr dann in der N-ZONE abdruckt? Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen! Ich denke, ich werde auch noch mit 80 Jahren Nintendo-Sachen sammeln und zocken. :-D Liebe Grüße,

Jeffrey

PS: Nintendo 4-ever!!

N-ZONE: Hi Jeffrey und liebe Grüße von Mittelfranken nach Oberfranken! Wie du hier siehst, kannst du uns sehr wohl Bilder mit Nintendo-Bezug schicken und wir drucken sie an dieser Stelle ab, wie jetzt gerade. Gerne in Zukunft auch wieder, dann landest du wieder im Heft. :-) Dann mal auf mindestens noch 46 Jahre voller Nintendo-Freuden!

WO IST TETRIS?

Hallo,
ich lese euer Magazin mittlerweile wieder seit Anfang des Jahres. Damals habe ich es durch Zufall am Bahnhofskiosk gesehen und nach dem Durchblättern spontan gekauft. Das Heft hat mich so angefixt, dass ich mir einen Nintendo 2DS gekauft habe und nun die Spiele meiner Kindheit und einige neue Titel zocke. Danke dafür! In eurer Topspielliste für den 3DS habt ihr auf der Seite für die Virtual Console (Seite 67 in Ausgabe 07/18) auf dem ersten Platz *Tetris* stehen. Ohne Frage zu Recht! Aber ich finde das Spiel weder im eShop der Konsole noch auf der Nintendo-Seite. Ich kenne mich noch nicht so mit dem eShop aus, aber werden alte Spiele irgendwann wieder verfügbar sein? Grüße,

Markus

N-ZONE: Hallo Markus! Schön, dass du zurück zur N-ZONE und dadurch auch zurück in die Welt von Nintendo gefunden hast. :-) Wir haben Mal selbst nachgeschaut und du hast tatsächlich recht: Das Ur-*Tetris* für die Virtual Console ist scheinbar wirklich nicht mehr im eShop! Da um *Tetris* schon seit Jahrzehnten Urheberrechts-Streitigkeiten herrschen, könnte es vielleicht daran liegen, aber ohne Gewähr. Allerdings bekommst du für den 3DS auch eine *Tetris*-Neuauflage von 2011 und *Tetris Ultimate* von 2014. Vielleicht kannst du auch damit Vorlieb nehmen?

Unser treuer Leser Beni Birkeneder hat uns netterweise wieder Mal schöne Bilder seiner wahrlich mehr als beeindruckenden Sammlung zukommen lassen. Danke!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DIE INDIE-SPIELEFLUT: ZU VIEL DES GUTEN?

Nicht nur landen bereits Woche für Woche jede Menge Indie-Spiele im Switch-eShop, in Zukunft sollen es sogar noch mehr werden als bisher. Doch ist das wirklich toll oder einfach zu viel?

JOHANNES: Nun, Vik, bei einer der regelmäßig abgehaltenen Frage-und-Antwort-Runden Nintendos ließen die Verantwortlichen von Big N verlautbaren, dass man in Zukunft mit 20 bis 30 Indie-Spiele-Releases im eShop rechnet, und zwar pro Woche! Nun hat sich die Switch bisher ja durchaus schon einen Namen als Indie-Paradies gemacht, bereits in der Vergangenheit erschienen jede Menge Indie-Titel für die Hybrid-Konsole, doch bisher nicht ganz so viele. Überlegen wir mal: 20 bis 30 Titel, also sagen wir im Durchschnitt 25 pro Woche, mal 52 Wochen pro Jahr, das macht jährlich um die 1.300 Spiele. Obendrauf kommen noch sämtliche Games, die nicht unter dem Indie-Label laufen. Ist das nicht vielleicht schon etwas zu viel des Guten? Was meinst du?

VIKTOR: Also grundsätzlich bin ich erst mal der Auffassung, dass man gar nicht genug Indie-Spiele (und Spiele allgemein) auf einer Konsole haben kann, denn das bedeutet für mich als Spieler natürlich viel mehr Auswahl! Zumal sich die Switch als absolut perfekt für mich herausgestellt hat, um darauf Indie-Titel zu spielen, da die allermeisten enorm von der Hybrid-Natur der Konsole profitieren. Das ist mir zuletzt bei *Hollow Knight* erst wieder aufgefallen. Allerdings hat ein derart großer Strom an Games auch zwei nicht zu verachtende Haken. Erstens sollte Nintendo tunlichst aufpassen, dass der eShop nicht mit billigen Abzocke-Spielen geflutet wird, die qualitativ mies sind – wie es mitunter bereits auf Steam oder in den Shops für Smartphones der Fall ist. Zweitens steigert ein derart voller eShop auch die Wahrscheinlichkeit, dass zunehmend mehr gute Spiele im Meer von Games untergehen – und das wäre sowohl für die Entwickler als auch für uns Spieler schlecht.

JOHANNES: Gerade beim letzten Punkt stimme ich dir zu, weil ich es schon persönlich mehrfach erlebt habe. Am Wochenende oder im Urlaub Lust, mal ein neues Indie-Spiel auszuprobieren? Kein Problem mit der Switch. Dann saß ich aber da und konnte mich erstens nicht entscheiden und bemerkte zweitens die Perlen gar nicht, weil das Angebot einfach so gigantisch ist. Grundsätzlich ist ein sehr großes Angebot natürlich toll, aber wie auch in anderen Bereichen kann es einfach zu viel des Guten werden. Bei Netflix und ähnlichen Anbietern verbringt man ja gerne auch mal jede Menge Zeit, einfach nur eine Serie oder einen Film auszusuchen, weil es so viel gibt.

VIKTOR: Nintendo versucht ja bereits mit Updates des eShops entgegenzuwirken, die unter anderem mehr Sortierungsmöglichkeiten bieten. Mir reicht das aber noch nicht. Was ich zum Beispiel komplett vermisse, ist ein Bewertungssystem für Nutzer, wie man es von anderen Shops kennt – inklusive eigenem Abschnitt, wo dann Spiele mit besonders hohen User-Wertungen auftauchen. Wirklich gut gefällt mir dagegen die News-Sektion im Home-Menü der Switch, da hier immer alle Neuveröffentlichungen beworben werden. So weiß ich zumindest, was gerade frisch dazugekommen ist.

JOHANNES: Die Neuigkeiten-Seite ist tatsächlich nützlich und übersichtlich, da hat Nintendo auch viel Arbeit reingesteckt. Spielerbewertungen wären im eShop aber wirklich das Mindeste, um die Titel ein bisschen besser einordnen zu können. Obendrein wären mehr redaktionell zusammengestellte Kategorien wünschenswert, ähnlich wie im Google Play Store oder App Store. Dort gibt's immer Kategorien wie „Spiele mit neuen Inhalten", „Spiele für den Sommer" und so was. Darin findet man dann alle Indie-Perlen zum jeweiligen Thema.

VIKTOR: Halten wir also abschließend fest: Mehr Spieleauswahl auf der Switch begrüßen wir absolut, doch bitte nicht auf Kosten der Sichtbarkeit wirklich guter Titel. Denn die leidet abseits der besten paar Dutzend in den Toplisten aktuell schon. Ich bin auf jeden Fall schon gespannt, was für Indie-Perlen künftig noch auf der Switch landen.

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2018 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

lukas.schmid@computec.de
und
matti.sandqvist@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH
Stichwort:
Bewerbung
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas, Katharina oder N-ZONE-Chef Viktor – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich für ein Praktikum!

AUSGABE 10/2018
ab 19.09.18 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

GAMESCOM 2018 (Vorschau)

gamescom
The Heart of Gaming

Wie jedes Jahr sind wir erneut in Köln vor Ort, um die neuesten Spiele für Switch und 3DS auszuprobieren und euch unsere Eindrücke zu schildern.

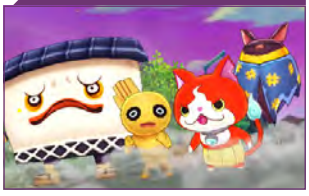
MONSTER HUNTER GENERATIONS ULT. (Test)

Ist die *Ultimate*-Version von *Monster Hunter Generations* nur eine leicht aufgebohrte Version im Vergleich zum 3DS-Spiel oder doch mehr? Wir prüfen das.

OKAMI HD (Test)

Leider erreichte uns die Testversion ganz kurz vor der Deadline, daher gibt's den Test erst nächstes Mal.

YO-KAI WATCH BLASTERS (Test)



In diesem Ableger (der erneut in zwei Ausführungen kommt) steuert ihr die Yo-kai direkt in actionreichen Kämpfen.

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

CMG
Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid

Mitarbeiter dieser Ausgabe David Benke, Benjamin Kegel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß, Matti Sandqvist, Sönke Siemens, Karsten Scholz, Felix Schütz

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Stephanie Kamm

Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann, David Turkadze
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT MODA, PLAYBOY, CKM, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JAMI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, APA, MEN'S HEALTH, RUNNER'S WORLD

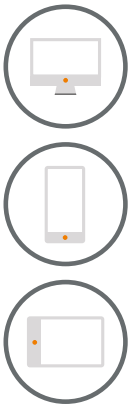
Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?



Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der CMG Computec Media Group

devcom

August 19 – 20, 2018 - Cologne/Koelnmesse

Top Speakers 2018

Saralyn Smith, Blizzard Entertainment

Cory Barlog, Sony Santa Monica

Jan-Bart van Beek, Guerrilla Games

More speakers being announced constantly. Please check **https://www.devcom.global/speakers** for updates.

- **Talks, summits and workshops on the hottest topics of the gaming industry**
- **Relaxed networking thanks to MeetToMatch and separate Business Area**
- **Large Indie Area gives independent teams the opportunity to showcase their games**

Get your ticket now!

https://www.devcom.global/order

a division of gamescom

a brand of game Verband der deutschen Games-Branche

supported by koelnmesse

supported by The Premier of the State of North Rhine-Westphalia

organized by ARUBA EVENTS, CMG CONFERENCES